32
ANNO 4
NUMERO 32
LUG-AGO 1994
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

Console Mania

VIDEOGIOCHI SOTTO IL SOLE

LA US GOLD CE L'HA GROSSO E VERDE

L'INCREDIBILE HULK

E ANCORA
STAR TREK TNG
EQUINOX
MORTAL KOMBAT
FUN & GAMES
OUTRUNNERS

BATTLECORPS

BATTE IL CORE DEL MEGA CD

Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

... ORA PER MEGADRIVE !
CADARIO
SEGA
MEGA DRIVE
PRINCE of PERSIA
FROM AN ORIGINAL GAME DESIGN BY JORDAN MECHNER
DOMARK
4 NUOVI LIVELLI - NUOVE SCHERMATE - ROMPICAPI TRAPPOLE E PASSAGGI SEGRETI, PER CHI CREDEVA DI CONOSCERE PROPRIO TUTTO SU QUESTO GIOCO!
ANIMAZIONE "UMANA".
MEGADRIVE A L. 149.900
PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA
GAME BOY
PRINCE of PERSIA
GIA DISPONIBILE PER
GAMEBOY
A L. 49.900
PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA
LEADER
DISTRIBUZIONE
MINDSCAPE
NUMERO VERDE
167 - 821177
DOMARK
"SEGA" AND "MEGA DRIVE" ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. PRINCE OF PERSIA : ® & © 1989, 1993 JORDAN MECHNER, BRODERBUND SOFTWARE, INC. ORIGINALLY PUBLISHED IN U.S.A. BY BRODERBUND SOFTWARE, INC. LICENDED TO DOMARK, LTD. © 1993 DOMARK, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
NINTENDO ®, GAME BOY TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. PRINCE OF PERSIA IS A REGISTERED TRADEMARK OF BRODERBUND SOFTWARE, INC. © 1989, 1992 BRODERBUND SOFTWARE, INC. JORDAN MECHNER. © 1992 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO MINDSCAPE INT.
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

PERGIOCO

i punti vendita

MILANO entrata via Aldrovandi

MILANO via S.Prospero 1,Cordusio

ROMA via Degli Scipioni 109/111

Entra da PERGIOCO
Trovi il gioco che cerchi
E in più hai il catalogo completo aggiornato
COMPENDIO GIOCHI NEWS
le novità
i listini
le informazioni

di più

PERGIOCO®

vendita telefonica
consegne in tutta Italia
telefona 02 / 29.52.42.56

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 6

MADE IN JAPAN 12

AMERICANICAMENTE 21

SEGA CITY 22

NINTENDO NEWS 26

RECENSIONI 29

ROGUE'N'ROLE 102

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 105

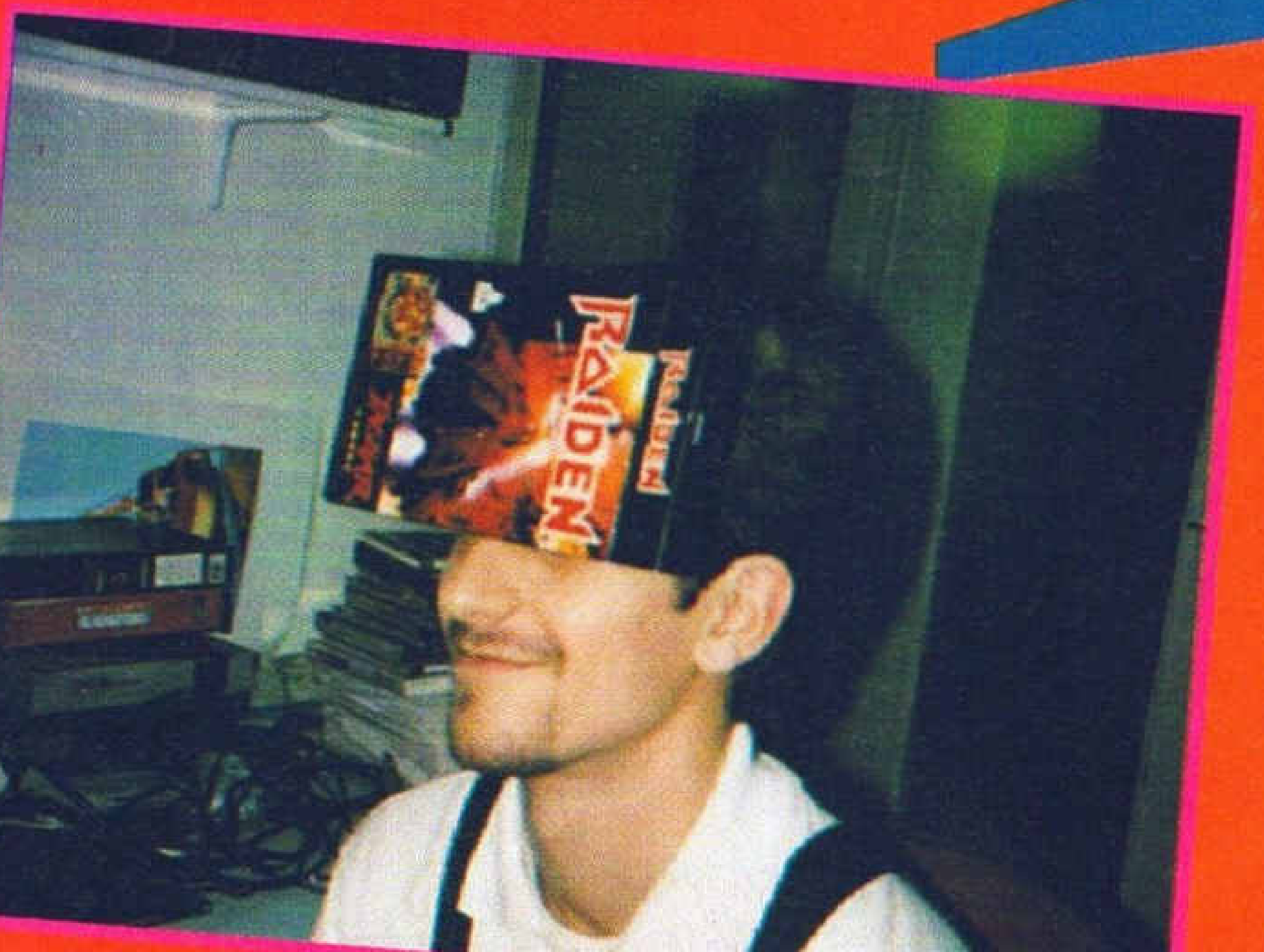
CONSOLIAMOCI 107

CONTROL YOUR CONSOLE 108

CYC 144 HELP 112

CYC SPECIALE 116

BOVAS' HARD CAFE' 138



GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Alessandra e Carlo Gandolfi • Redazione: Xenia - Casella

VUOI UN LAVORO? GIOCA

Quando oltre dieci anni fa iniziai a interessarmi seriamente di videogiochi vi lascio immaginare l'aria piuttosto perplessa che i miei genitori avevano assunto nell'apprendere la notizia. Se poi è vero che i genitori sono sempre i genitori, è anche vero che gli estranei, per quanto possano essere amici, sono sempre estranei, e nel vedermi intento a lavorare coi videogiochi non facevano altro che spettegolare alle mie spalle. Chi mai avrebbe potuto pensare che quella dei videogiochi potesse divenire invece un'area in cui trovare davvero lavoro? E invece è così, perché il mercato videoludico sta veramente ampliandosi a macchia d'olio. A parte la possibilità di scrivere e recensire videogiochi per riviste, mensili e quotidiani, ci sono molti altri impieghi che hanno a che fare coi videogiochi. Per esempio è nata da poco la catena di negozi Blockbuster: si tratta di grandi centri dove è possibile noleggiare o acquistare videocassette e videogiochi, e di conseguenza il personale che viene assunto deve conoscere molto bene il mondo cinematografico e quello videoludico... soprattutto console!

Molti negozi e società d'importazione poi stanno ampliando parecchio il loro parco acquisti dall'estero, e di conseguenza sono sempre più richieste le persone che sappiano di videogiochi per poter consigliare e indirizzare gli acquisti verso titoli di sicuro successo. Prevedo poi che anche i locali aperti di notte si lanceranno presto verso forme di divertimento virtuale, e in questo caso ci vuole del personale che curi le macchine e che insegni ai giocatori come si devono utilizzare (accade già a Londra all'interno del Trocadero Centre).

Insomma, il mercato del videogioco si sta espandendo sempre di più e sta offrendo quindi nuovi impieghi: è vero che attualmente è più facile trovare lavoro in questo settore solo nelle grandi città, ma credo che presto anche i centri più piccoli avranno bisogno di un consulente "videogiocatore". Datevi da fare ragazzi, perché a volte i sogni si avverano e, soprattutto, può capitare che il proprio hobby si trasformi in un lavoro al quale è difficile rinunciare, ma, per ora, continuate pure a giocare.

Stefano Gallarini

INDICE RECENSIONI

3 D O

80 LIFE STAGE
54 OUT OF THIS WORLD

C D 3 2

92 FLINK - PREVIEW

GAME BOY

87 JUNGLE BOOK

GAME GEAR

66 THE INCREDIBLE HULK

MASTER SYSTEM

66 THE INCREDIBLE HULK

MEGA CD

30 BATTLECORPS
92 FLINK - PREVIEW
74 MORTAL KOMBAT
98 THE LAWNMOWER MAN - PREVIEW

MEGA DRIVE

92 FLINK - PREVIEW
48 GOOFY'S HISTERICAL HISTORY TOUR
42 OUTRUNNERS
66 THE INCREDIBLE HULK

SUPER NINTENDO

36 EQUINOX
44 EYE OF THE BEHOLDER
88 FUN & GAMES - EDUCATIVO
52 METAL MARINES
58 STAR TREK THE NEXT GENERATION
72 SUPER BATTLETANK
66 THE INCREDIBLE HULK
78 WORLD CUP STRIKER
84 YOGI BEAR

Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ANTEPRIMANIA

SOTTO IL VESTITO?

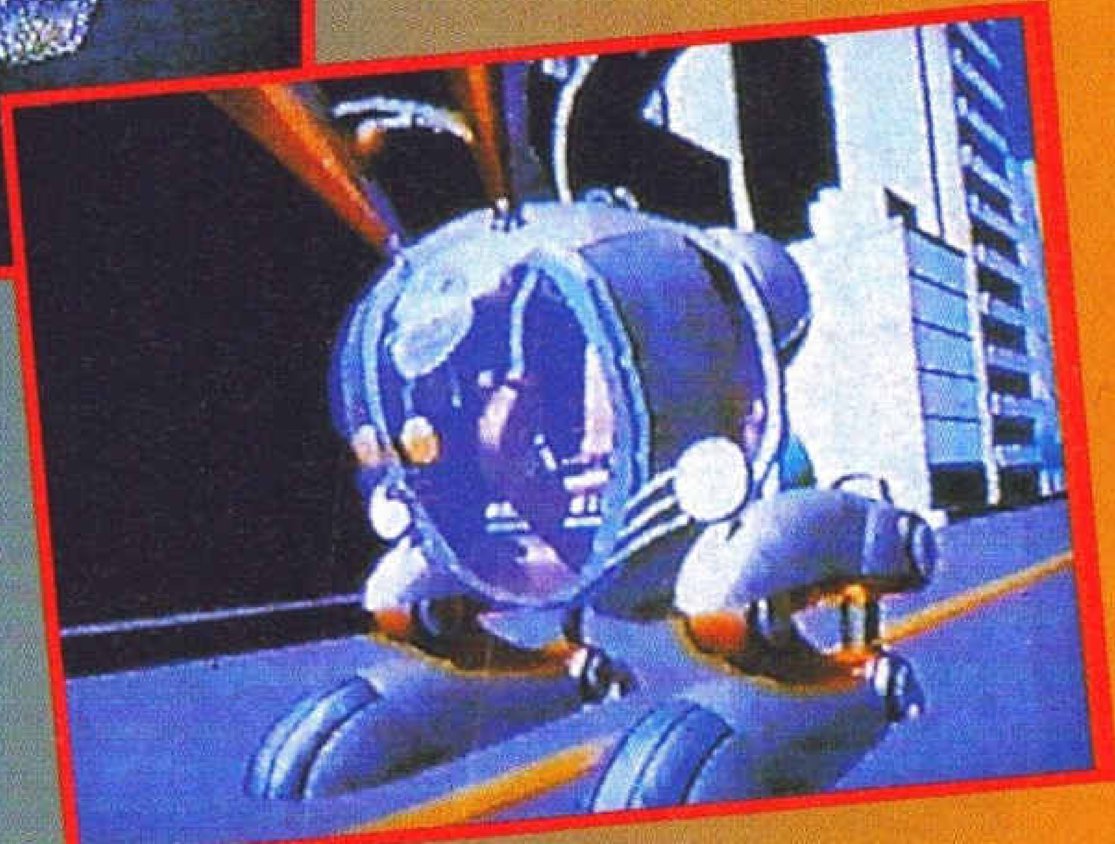
Il mese scorso è stato il turno delle prime foto di "giochi" su SATURN, questo mese è il turno del Saturn stesso, o almeno di quello che do-

vrebbe essere il suo aspetto esteriore. Ebbene sì, la console non è più solo un disegno, anche se il contenuto di quella bella scatoletta grigio perla è tutto da verificare. Intanto continua ad allungarsi la lista di sviluppatori: oltre ai soliti Virtua Fighters & coin op vari della Sega c'è la Namco (probabilmente con Ridge Racer), la Capcom, la Konami, l'Hudson e la Bandai, insomma la crema delle softwarehouse giapponesi.

PS-X

Per il PS-X siamo un mesetto in ritardo, siamo ancora a livello di foto dimostrative. Quello che dovreste vedere qui in-

torno è un esempio delle capacità grafiche del PS-X, davvero belline, peccato



che alla Sony abbiano previsto come data di uscita la fine del '95. Ho come l'impressione che non ne parleremo per un pezzetto.

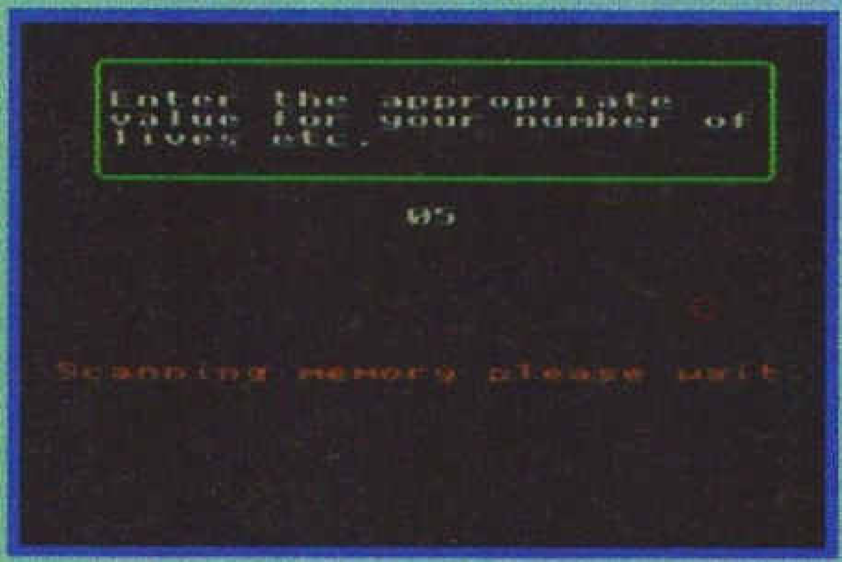
Un paio di numeri fa il buon Vecchio Faggio si occupò, in una paginetta all'interno di Anteprimania, dell'avvento delle cartucce Action Replay per Super Nintendo e Megadrive.
E che diavolo sono, vi starete chiedendo? Beh, si da il caso che le succitate cartucce furono dei veri e propri miti per tutti i possessori di un Commodore 64, e più tardi di un Amiga, visto e considerato che permettevano all'utente di intrufolarsi all'interno del codice di qualsiasi programma in funzione premendo il tasto di "freeze" (che letteralmente significa congelare). Una volta premuto questo pulsante era possibile accedere a un menu dal quale si poteva decidere se editare e personalizzare le schermate di un videogioco, cambiare i caratteri di una schermata, modificare i punteggi (in modo da far stare male gli amici alla vista di un record stratosferico...) e, cosa sicuramente più importante, c'era anche la possibilità di cercare le vite infinite per qualsiasi gioco, o quasi, attraverso un particolare si-

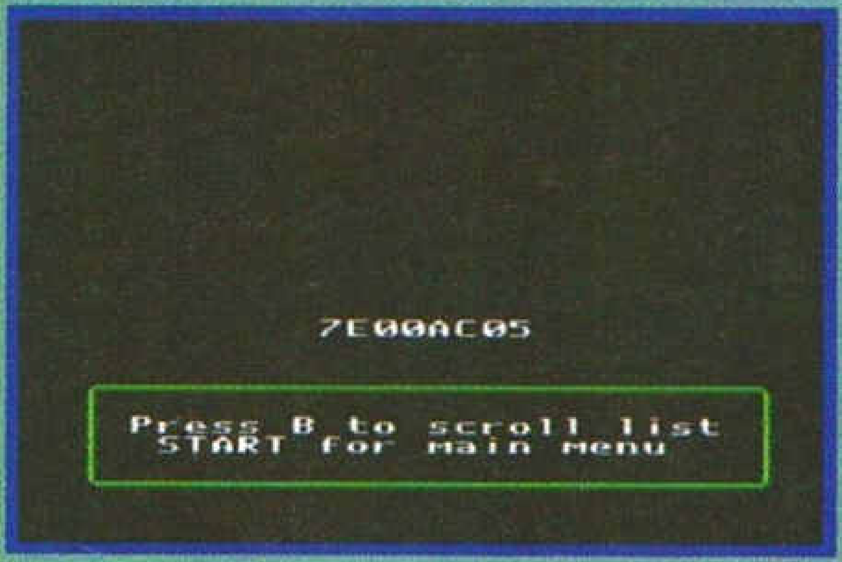
stema di cernita dei codici nei quali erano contenuti i parametri fondamentali per la gestione del tempo, delle vite, dell'energia, eccetera... Ora vi starete sicuramente chiedendo il significato di tutta questa mostruosa pappardella. Mah, spero che a questo punto ci siate arrivati anche da soli (magari perché avete letto l'articolo del VF) o no? Beh, comunque stiano le cose abbiamo detto che l'Action Replay ora è una realtà anche su Super Nes e Mega Drive, e mi sembra superfluo dire che svolge più o meno le stesse funzioni della sua antenata per gli 8 bit, visto e considerato che la casa produttrice è la stessa, ovvero la Datel. La novità rispetto all'ultima volta che si è parlato di queste cartucce è che ora sono importate in Italia da un nuovo distributore, la Griphon Enterprises. Ma veniamo al sodo.
La Action Replay si presenta essenzialmente come una normale cartuccia (e va inserita proprio come una di queste), ma con due differenze fondamentali, ovvero la presenza di due slot aggiuntivi sopra e a lato della cartuccia stessa, e di una levettina posta lateralmente che serve a selezionare tre diversi stadi di funzionamento. I due slot impostano la Action Replay come un normale convertitore, risparmiandovi così la fatica di cercare cartucce compatibili con il vostro sistema. Infatti basta inserire una cartuccia che già funziona sulla vostra console nello

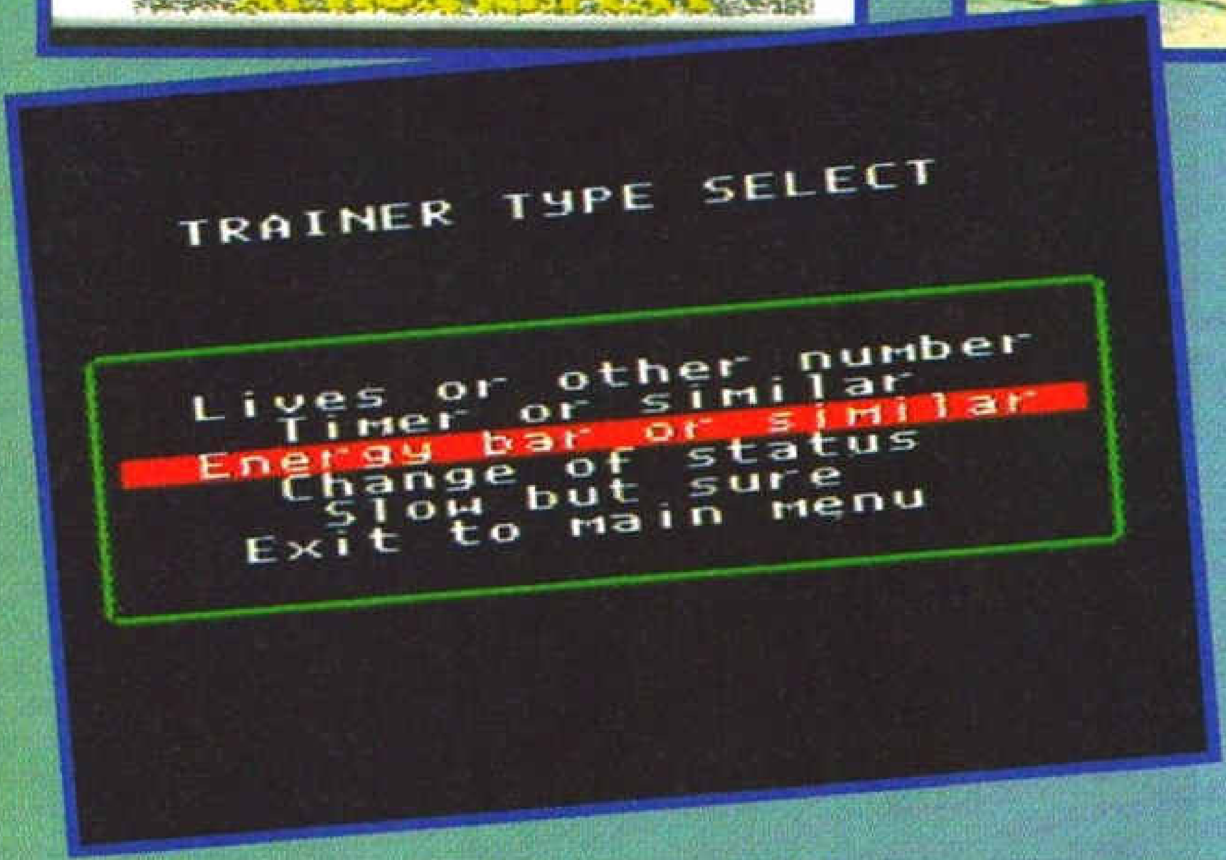
ACTION REPLAY MK 2 PARTE II - LA VENDETTA

slot posteriore della Action Replay, mentre la cartuccia incompatibile va piazzata nella parte superiore e... ZAC!, il gioco è fatto, mai più problemi di incompatibilità (o quasi). Oltretutto se ciò non dovesse bastare, gli sviluppatori della Datel hanno pensato di piazzare un'altra comodissima opzione che vi permette di cambiare la configurazione d'uscita video della vostra cartuccia scegliendo tra i due maggiori sistemi televisivi, PAL e NTSC (rispettivamente quello europeo e quello usato in Giappone e negli Stati Uniti).
Per utilizzare invece le opzioni di trainer e moviola (un'opzioncina che vi permetterà di rallentare a vostro piacimento qualsiasi gioco, così potrete superare anche i livelli più ostici) basta posizionare la levetta laterale rispettivamente verso il basso e verso l'alto, mentre per disattivare l'Action Replay del tutto è necessario muoverla nella posizione intermedia.
Ma passiamo all'aspetto più importante del gioiellino della Datel, ovvero la capacità di cercarsi da solo i codici che vi servono. Devo ammettere che il meccanismo per fare funzionare l'Action Replay in modo Trainer non mi è sembrato dei più semplici, ma comunque quello che più conta è che il funzionamento è garantito sulla maggioranza dei giochi in commercio (in percentuale siamo sul 90%, che mi sembra un'ottima media). Ma vediamo un esempio pratico per trovare le vite infinite in Total Carnage (bleach!) per SNES.
Inserite la famigerata cartuccia nello slot superiore dell'Action Replay, e assicuratevi che la levetta laterale sia rivolta verso il basso, ovvero in modo trainer, e accendete il Super Nintendo. A questo punto vi troverete davanti a una schermata e tra le diverse opzioni visualizzate scegliete EXIT TO GAME e premete Start. Appena iniziate a giocare date un'occhiata alle vite che avete a disposizione e pigiate al volo il tasto reset e verrà visualizzato nuovamente lo schermo delle opzioni. Scegliete l'opzione START TRAINER e avrete libero accesso a un altro sottomenu e scegliete LIVES OR OTHER NUMBER e una volta selezionata vi apparirà una specie di contatore nel quale dovrete inserire il numero di vite che possedete attualmente (se facciamo riferimento a Total Carnage, il valore da inserire sarà 3). Ora la Action Replay farà un rapido scan della memoria RAM andando a cercare tutte le istruzioni che contengono il valore tre e che potenzialmente possono contenere il codice per le vite. Ritornate al gioco con EXIT TO GAME e iniziate una nuova partita facendovi uccidere subito; quindi, dopo che il numero di vite a vostra disposizione è diminuito, potete anche resettare. Ora che avete resettato selezionate l'opzione CONTINUE WITH TRAINER e vi apparirà lo schermo precedente nel quale dovevate inserire il numero di vite: modificatelo inserendo il numero di vite rimaste dopo il vostro suicidio volontario e uscite. Ora potete dare uno sguardo ai codici censiti con l'opzione LIST POSSIBILITIES, che vi elencherà i possibili codici per ottenere le agognate vite infinite. Se verranno visualizzate molte righe di codice, dovrete ripetere il procedimento descritto fino a ora, magari cambiando le vite iniziali e quelle perse, in modo tale da permettere alla macchina di svolgere in modo nettamente migliore il lavoro di ricerca. In caso che i codici elencati siano invece solamente un paio, vuol dire che uno di questi è quello adatto a voi, perciò è inutile stare a rifare tutte le procedure precedentemente illustrate: basta prendere nota su un foglietto di carta e provarle una per volta. In caso che Action Replay non abbia trovato nessun codice vuol dire che: o non avete seguito le procedure correttamente e vi tocca rifare tutto da capo, o il gioco non è compatibile, oppure è protetto in qualche modo che la cartuccia non riesce ad aggirare.
Per inserire i codici trovati accedere allo schermo dei parametri (PARAMETER SCREEN), inserire il codice desiderato tramite il movimento del pad e assicurarsi che la levetta sia posizionata verso l'alto prima di far ripartire il gioco. Se avrete svolto queste procedure correttamente non dovreste avere difficoltà a usufruire dei benefici delle vite infinite.
Comunque l'utilizzo della Action Replay non si esaurisce solo alla ricerca delle vite infinite, ma potrete liberamente usufruire dei suoi servigi per ottenere tempo infinito, energia infinita e affini e potrete sbizzarrirvi, una volta presa confidenza con la manipolazione del codice, a provarne di diversi (io sono riuscito a trovare un codice per Capitan America & The Avengers che, al posto di dare energia infinita, vi fa morire istantaneamente al minimo contatto con un avversario... Non che serva a molto, però è un bello scherzo da fare a qualche amico rompiscatole). Beh, mi sembra proprio che siamo arrivati alla fine... Ah, quasi mi dimenticavo di dire che la confezione contiene anche un manualetto denominato Code Book, all'interno del quale sono già presenti un'infinità di codici da utilizzare con la maggioranza di titoli usciti per Super Nintendo, anche piuttosto recenti, tra i quali cito Aladdin, Alien 3, Batman Returns, Battletoads, Castlevania IV, Cool Spot, Desert Strike, Dungeon Master, Fatal Fury, Final Fight 2, Flashback, Goall, Lost Vikings, Metal Marines, Mortal Kombat, Out To Lunch, Parodius, Pit Fighter, Pocky & Rocky, Pop 'n' Twinbee 2, Robocop 3, Robocop Vs. Terminator, Rock and Roll Racing, Spiderman & The X-Men, Starfox, Street Fighter II e Street Fighter II Turbo e tanti tanti altri (e probabilmente dal prossimo numero troverete un angolo speciale in Control Your Console in cui forniremo vari codici)... Buon divertimento!

Andrea "MAO" Della Calce







E ADESSO

Una vera multinazionale del joypad è quella che si è formata dai recenti accordi tra la Konix, vero mito del joystick, e la Powerplay, meglio nota per la sua serie di joypad Competition Pro. Insieme coprono l'intero spettro della disponibilità di joypad e joystick, dall'analogico, al digitale. Una breve legenda per il neofita da joypad: l'autofire non è altro che il fuoco automatico che vi risparmia i crampi al pollicione, mentre lo slow motion non è altro che un autofire realizzato sul tasto di pausa: in questo modo, togliendo e mettendo rapidamente la pausa, in alcuni giochi, Streetfighter II per esempio, si ottiene un effetto rallentatore. Da notare che tutti i joypad Competition Pro dispongono nel pad direzionale di 8 microswitch, anche per le diagonali.

VF

SPEEDKING

E' stato per anni il cavallo da battaglia della Konix, uno dei joystick dalla forma più originale ed ergonomica usciti. Si tratta inoltre di uno dei pochi joystick "classici" usciti per console. Lo Speedking è infatti uscito in versione Megadrive, Master System e Nintendo, controlli che si accontentavano di un numero limitato di pulsanti. Il joystick è ovviamente improponibile come controllo a sei pulsanti degli ultimi Sega e Nintendo, ma per Megadrive può essere una scelta valida per tutti quei residuati bellici che, come il sottoscritto, sono rimasti legati al caro buon vecchio joystick.

COMPETITION PRO - MEGADRIVE

SERIES II
Di joypad a tre pulsanti sopravvive ormai solo il Series II, un joypad dalla forma classica con la solita selezione di autofire per ogni pulsante e slow motion.

SG6
L'SG6 è il modello più semplice tra i nuovi joypad a sei pulsanti, praticamente equivalente a quello standard Sega e non dispone di autofire.

SERIES II
Il Competition Pro Series II a sei pulsanti è probabilmente il più completo. Oltre allo slow motion dispone di autofire a due velocità ed è disponibile anche nella versione semitrasparente.

COMANDO IO

COMPETITION PRO - MASTER SYSTEM

Autofire a due velocità e, come in tutti i joypad, 8 microswitch.

COMPETITION PRO - NES

Ha la comoda forma di un joypad SNES, autofire e slow motion.

COMPETITION PRO - CD 32

SUPER CD 32
Era ora. Non si può certo dire che il joypad ufficiale del Cd 32 brilli per ergonomicità e funzionalità, del resto un joystick è improponibile, visti i sei pulsanti e allora ecco il classico stile Megadrive. E' naturalmente stato aggiunto tutto quanto necessario, ovvero autofire a due velocità e slow motion e, come in tutti i joypad della serie, otto microswitch per il pad direzionale.

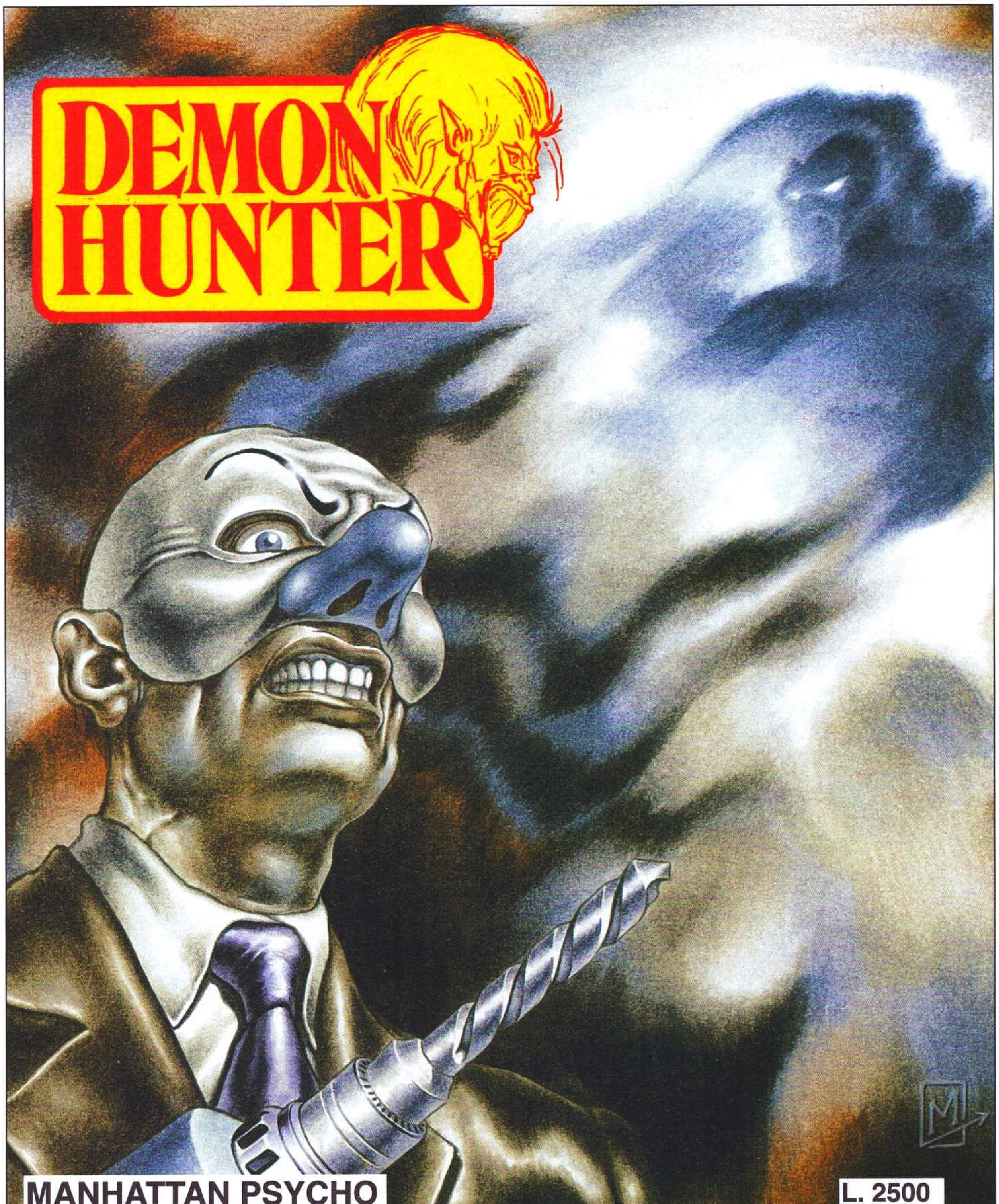
COMPETITION PRO - SNES

SN6
Classico joypad, classica forma, aggiunte zero: un'alternativa ai già ottimi pad originali.

SN 16
Disponibile anche in versione trasparente è il classico joypad accessoriato, gomme ribassate, cerchioni in lega, spoiler, adesivo 'o Maradona, forse appena appena un po' gaurro. Soliti autofire a due velocità e slow motion.

SUPER 16
Esattamente come il SN16, cambia solo la forma per gli aficionados dello standard Megadrive, a cui assomiglia non poco.

CONTRO IL MALE, È
IN EDICOLA



IL POLIZIOTTO...
A FUMETTI !

QUEEN COMPUTER

"Emozioni Virtuali"

SOFTWARE & GAMES

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

Informazioni e ordini 24 ORE SU 24
telefona subito
011-3090202
011-3081352

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ACTRAISER 2	114.000	(U)
ADDAMS FAMILY 2	69.000	(E)
AGURI SUZUKI F1 CHALLENGE	118.000	(E)
ALCAHEST	telef.	
ALIEN 3	75.000	(E)
ART OF FIGHTING	143.000	(U)
ASTERIX	118.000	(E)
ASTRO GOGO	telef.	
ATOM BOY	193.000	(J)
AXELAY	64.000	(E)
BASTARD	164.000	(U)
BATTLE CARS	123.000	(U)
BATTLE SHIP	122.000	(U)
BIOMETAL	139.000	(E)
BLAZING SKIES	108.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY	138.000	(U)
BUBSY	69.900	(E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	149.900	(U)
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	89.000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	137.000	(U)
CHOPLIFTER 3	114.000	(U)
CLAY FIGHTER	135.000	(E)
CLAYMATES	120.000	(U)
COSMO POLICE	telef.	
COTTON	telef.	
CYBER SPIN	105.000	(U)
D-FORCE	40.000	(U)
DR FRANKEN	121.000	(E)
DRAGON	telef.	
DRAGON'S LAIR	79.000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EMPIRE STRIKE BACK	127.000	(E)
EQUINOX	119.000	(E)
EXCITE STAGE 94	telef.	
EYE OF THE BEHOLDER	150.000	(U)
F ZERO	59.000	(E)
F1 POLE POSITION	138.000	(E)
FATAL FURY 2	153.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	telef.	
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	69.000	(U)
FINAL FIGHT 2	79.900	(E)
GENGIS KHAN 2	136.000	(U)
GHOULS 'N GHOST	79.000	(U)
GOAL 2	131.000	(U)
GOOF TROOPS	89.000	(E)
IKARI WARRIOR	99.000	(J)
INSPECTOR GADGET	128.000	(U)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	121.000	(U)
JAMES POND II - ROBOCOD	79.000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79.900	(E)
JOE & MAC 2	124.000	(U)
JUNGLE BOOK	telef.	
JURASSIC PARK	179.900	(E)
KENDO RACE	59.900	(U)
KING OF DRAGON	132.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	128.000	(U)
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	69.900	(U)
LETHAL WEAPON	79.900	(E)
LIBERTY OR DEATH	150.000	(U)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	138.000	(U)
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	154.000	(U)
MECH WARRIOR	69.900	(E)
MEGA MAN SOCCER	178.000	(J)
MEGA MAN X -CAPCOM-	139.000	(U)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	136.000	(U)
MORTAL KOMBAT	99.000	(E)
MR NUTZ	139.000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	129.000	(E)
NBA SHOWDOWN	117.000	(U)
NHL HOCKEY 94	136.000	(E)
NHLPA 94 HOCKEY	119.000	(E)
NINJA WARRIORS AGAIN	132.000	(U)
OUT TO LUNCH	69.900	(E)
PEACE KEEPER	144.000	(U)
PHALANX	114.000	(U)
PLAYER MANAGER	99.900	(E)
POP'N TWINBEE 2	109.000	(E)
PRIME GOAL	191.000	(J)
PUSH OVER	110.000	(U)
R-TYPE 3	139.000	(E)
RACE DRIVING	111.000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	
RAIDEN TRAD	40.000	(U)
RANMA 1/2 PART 3	199.000	(J)
ROAD RUNNER	79.000	(U)
ROBOCOP 3	79.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	121.000	(E)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
ROCKO'S MODERN LIFE	136.000	(U)
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	149.900	(J)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	114.000	(E)
SD GREAT BATTLE 2	telef.	
SECRET OF MANA	155.000	(U)
SENSIBLE SOCCER 92/93	109.000	(E)
SHADOW RUN	141.000	(E)
SHIEN	telef.	
SKYBLAZER	121.000	(E)
SMASH TENNIS	telef.	
SOCCER KID	telef.	
SONIC BLASTMAN 2	telef.	
SPACE ACE	119.000	(E)
SPECTRE	telef.	
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(E)
STANLEY CUP HOCKEY	99.900	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	159.000	(U)
STARWING	69.000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	129.000	(U)
STREET OF RAGE 3	125.000	(U)
STRIKER -WORLD SOCCER-	149.900	(E)
SUPER BATTLETANK 2	127.000	(U)
SUPER BOMBERMAN 2	199.000	(J)
SUPER BOMBERMAN+INTERF. JOYPAD	150.000	(U)
SUPER CASTLEVANIA IV	69.000	(E)
SUPER CHASE HQ	121.000	(U)
SUPER CONFLICT WORLD	79.900	(E)
SUPER CUP SOCCER	59.000	(J)
SUPER DUNK STAR BASKET	146.000	(U)
SUPER FORMATION SOCCER	74.000	(J)
SUPER GOAL 2	139.000	(U)
SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	140.000	(E)
SUPER LOOPZ	telef.	
SUPER MARIO ALL STARS	119.000	(E)
SUPER MARIO KART	119.000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
SUPER METROID 2	134.000	(U)
SUPER PROBOTECTOR	69.000	(E)
SUPER PUTTY	49.000	(J)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER TROLL	121.000	(U)
SUPER TURRICAN	105.000	(U)
SUPER VALIS IV	34.000	(J)
TAZMANIA	56.000	(E)
TERMINATOR 2	119.000	(U)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	136.000	(U)
THE LOST VIKINGS	79.000	(U)
THUNDER SPIRITS	40.000	(U)
TIME SLIP	79.900	(E)
TIME TRAX	140.000	(U)
TINY TOONS	69.900	(E)
TOM & JERRY	40.000	(U)
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	121.000	(U)
TOP GEAR	34.000	(J)
TOTAL CARNAGE	119.000	(U)
TRODDLERS	110.000	(E)
TURN & BURN	139.900	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	138.000	(U)
V GUNDAM	telef.	
VIRTUAL SOCCER	telef.	
WIZARDRY 5	139.000	(U)
WORLD CHAMPION SOCCER - CALCIO	183.000	(J)
WORLD CUP STRIKER	159.900	(E)
WORLD CUP USA 94	telef.	
X-CALIBER 2099	telef.	
YOUNG MERLIN	119.000	(E)
ZELDA 3	99.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	116.000	(E)
ZOOL	112.000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA MEGA DRIVE

ABRAM BATTLE TANK	63.000	(E)
AGASSI TENNIS	42.000	(E)
ALADDIN	99.000	(J)
ALIEN 3	90.000	(E)
ALTERED BEAST	39.000	(E)
ART OF FIGHTING	119.000	(J)
ASTERIX	119.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)
BARNEYS	99.000	(U)
BARTS NIGHTMARE	69.900	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	99.000	(U)
BILL WALSH FOOTBALL	93.000	(E)
BUBSY	49.000	(E)
CALIFORNIA GAMES	51.000	(E)
CAPITAN AMERICA	51.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	109.000	(U)
CHAMPIONSHIP POOL	115.000	(U)
CHESTER CHEETAH (TO COOL TO FOOL)	50.000	(U)
CHUCK ROCK II	99.900	(U)
CIKI CIKI BOY	41.000	(J)
CLIFFHANGER	59.000	(E)
COOL SPOT	91.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	49.900	(E)
CYBERBALL	49.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	116.000	(E)
DINOSAUR FOR HIRE	74.000	(U)
DONALD DUCK (QUACKSHOT)	49.000	(J)
DOUBLE CLUTCH	49.000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79.900	(E)
DOUBLE HEADER	49.000	(E)
DRACULA	84.000	(E)
DRAGON	TEL.	
DRAGON BALL Z	127.000	(J)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)
DUNGEON & DRAGON	50.000	(E)
ELEMENTAL MASTER II	49.000	(U)
ESWAT	53.000	(E)
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	129.000	(J)
EX MUTANTS	59.000	(E)
F117 NIGHTSTORM	123.000	(U)
FATAL FURY	114.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	109.000	(E)
FLINSTONES	69.000	(E)
FORMULA 1	123.000	(U)
GALLAHAD	84.000	(E)
GAUNTLET IV	90.000	(U)
GHOULS 'N GHOST	55.000	(E)
GOAL (KICK OFF III)	TEL.	
GODS	79.900	(E)
GOOF TROOPS	133.000	(U)
GOOFY'S HISTORY	121.000	(U)
GRINDSTORMER	90.000	(U)
GUNSTAR HEROES	89.000	(E)
GYNOUG	50.000	(E)
HIGH SEA HAVOC	99.900	(U)
HOME ALONE 2	77.000	(U)
HYPERDUNK	114.000	(E)
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	99.900	(U)
INTERNATIONAL RUGBY	TEL.	
JAMMIT	142.000	(U)
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	119.000	(U)
JOHN MADDEN 94	131.000	(U)
JUNGLE BOOK	TEL.	
JUNGLE STRIKE	84.000	(J)
JURASSIC PARK	59.000	(U)
KID CAMALEON	60.000	(E)
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	40.000	(E)
LANDSTALKER	140.000	(U)
LAST BATTLE	39.000	(E)
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	169.000	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE II	77.000	(U)
MAGIC BUBBLE	59.000	(E)
MARKO MAGICAL FOOTBALL	TEL.	
MAZINGA WARS	60.000	(E)
MEGA TURRICAN	109.000	(U)
MEGALOMANIA	45.000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	127.000	(U)
MICROMACHINES	83.000	(E)
MONSTER WORLD IV	TEL.	
MORTAL KOMBAT	99.000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	70.000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	114.000	(E)
NBA ACTION 94	114.000	(U)
NBA JAM	99.000	(E)
NBA SHOWDOWN	121.000	(E)
NHLPA 94 HOCKEY	126.000	(U)
NORMY'S BEACH BABE	98.000	(U)
OTTIFANT	106.000	(E)
OUTRUN 2019	50.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.000	(U)
PETE SAMPRAS TENNIS	99.000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	129.000	(E)
PIRATES GOLD	127.000	(U)
PRINCE OF PERSIA	114.000	(E)
PRO STRIKER - SOCCER	85.000	(J)
PUGGSY	79.000	(E)
RACE DRIVING	79.900	(U)
RANGER X	89.000	(E)
RBI BASEBALL 94	TEL.	
REN & STIMPY	107.000	(U)
ROAD RASH 2	64.000	(E)
ROBOCOP 3	79.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	TEL.	
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	99.000	(J)
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3	143.000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	86.000	(E)
SENSIBLE SOCCER 92/93	99.000	(E)
SHADOW RUN	111.000	(U)
SIDE POCKET -BILIARDO-	59.000	(J)
SIMPSONS SPACE MUTANTS	63.000	(E)
SKITCHIN	109.000	(U)
SNAKE BATTLE 'N ROLL	111.000	(E)
SOLDIER OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)	142.000	(U)
SONIC 1	45.000	(E)
SONIC 2	64.000	(J)
SONIC 3	143.000	(E)
SONIC SPINBALL	89.000	(E)
SPACE HARRIER 2	49.000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(U)
SPLATTERHOUSE III	79.000	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	129.000	(U)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	150.000	(E)
STREET OF RAGE 2	85.000	(E)
STREET OF RAGE 3	129.000	(J)
STRIDER 2	59.000	(E)
SUB TERRANIA	114.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	51.000	(E)
SUPER KICK OFF	49.000	(E)
SUPER THUNDERBLADE	51.000	(E)
TALE SPIN	50.000	(E)
TAZMANIA	64.000	(E)
TEAM USA BASKETBALL	63.000	(E)
TECMO NBA BASKET	128.000	(U)
TERMINATOR 2	50.000	(E)
TERMINATOR 2 THE MOVIE	59.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	TEL.	
THE LOST VIKINGS	104.000	(U)
THUNDER FORCE IV	70.000	(E)
TINY TOONS	85.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	99.000	(J)
TOM & JERRY 2	137.000	(U)
TREASURE ISLAND ADVENTURE	59.000	(J)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	107.000	(U)
ULTIMATE SOCCER	89.000	(E)
UNIVERSAL SOLDIER	69.900	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	155.000	(J)
WIMBLEDON TENNIS	109.000	(E)
WOLF CHILD	82.000	(U)
WONDER BOY 5	64.000	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CUP USA 94	149.900	(E)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	70.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95.000	(E)
X-MAN	56.000	(E)
XENON II	50.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	105.000	(E)
ZOOL	84.000	(E)

AMIGA CD32

ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	69.900
ARCADE POOL & SUPERFROG	69.900
BATTLECHESS ENHANCED	69.900
BRUTAL FOOTBALL	69.900
BUBBA'N'STIX	59.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	79.000
CASTLES II	69.900
CHAOS ENGINE	69.900
D/GENERATION	49.900
DANGEROUS STREETS	49.900
DONK	69.000
FIRE & ICE	69.900
FIRE FORCE	59.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
FURY OF THE FURRIES	69.900
GUNSHIP 2000	69.900
HEIMDALL II	69.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
INFERNO	TEL.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.900
JAMES POND III	79.900
JURASSIC PARK	64.900
LABYRINTH OF TIME	69.900
LEGACY OF SORASIL	69.000
MEAN ARENAS	59.900
MICROCOSM	129.900
MORPH	59.900
MORTAL KOMBAT	TEL.
MYTH	39.900
NAUGHTY ONES	59.900
OVERDRIVE & ASSASSIN	69.900
PINBALL FANTASY	79.900
PIRATES GOLD	69.900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	69.900
RYDER CUP	79.900
SABRE TEAM	69.900
SEEK AND DESTROY	69.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	59.900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900
SUMMER OLYMPICS	49.000
SUPER METHANE BROTHERS	69.900
T.F.X.	64.900
THE LOST VIKINGS	69.900
TOTAL CARNAGE	69.900
TROLLS 2 (OSCAR)	69.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.900
ZOOL 2	69.900

THE TOP GAMES

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax, compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/20:00 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

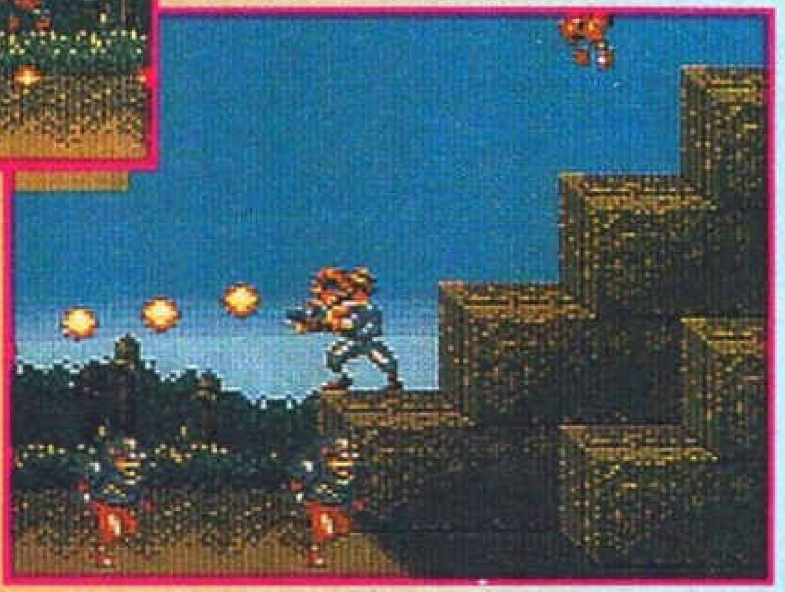
TOTALE L.

MADE I

State per assistere a un evento eccezionale: questo mese, ho intenzione di preparare il Made in Japan prima di qualsiasi altro articolo... Ce la farò? Abbandonerò la tastiera del Quadra tra una decina di minuti per andare a bere qualcosa? Probabile.

MA

GUNSTAR HEROES



I Treasure sono lanciatissimi: dopo i successo di Gunstar Heroes per MD e l'aspettativa creata attorno al loro prossimo titolo (in uscita in questo periodo, se non erro) ecco spuntare la conversione per Game Gear del platform game più dinamico dell'anno. Bello, eh?

L'ANGOLO DI STREET FIGHTER II

Ed eccoci giunti al consueto appuntamento con la mania

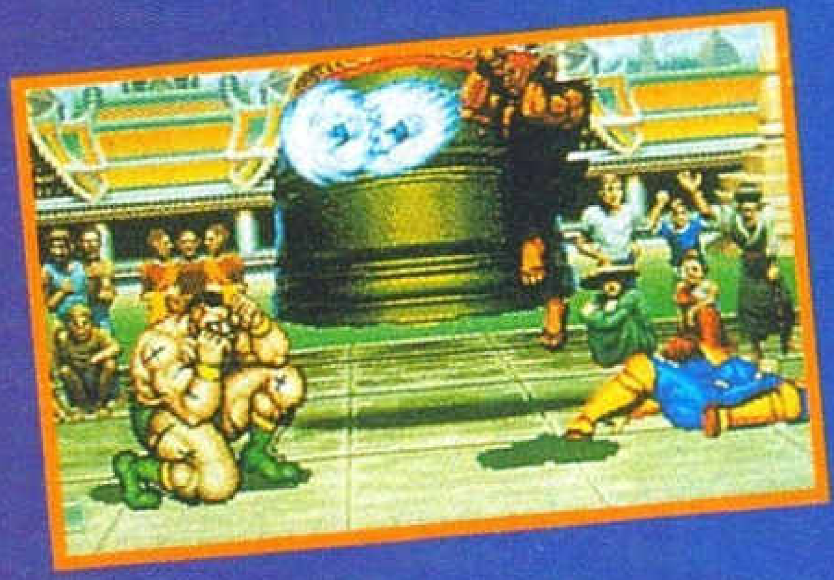
personale del sottoscritto. Insomma, se continua così diventerà una specie di rubrica fissa (e ora che l'ho detto, probabilmente non avrò più materiale per continuare - di solito funziona così). Questo mese, due notizie "minori" e una decisamente più interessante, ovviamente per chi condivide questo genere di alienazione mentale.

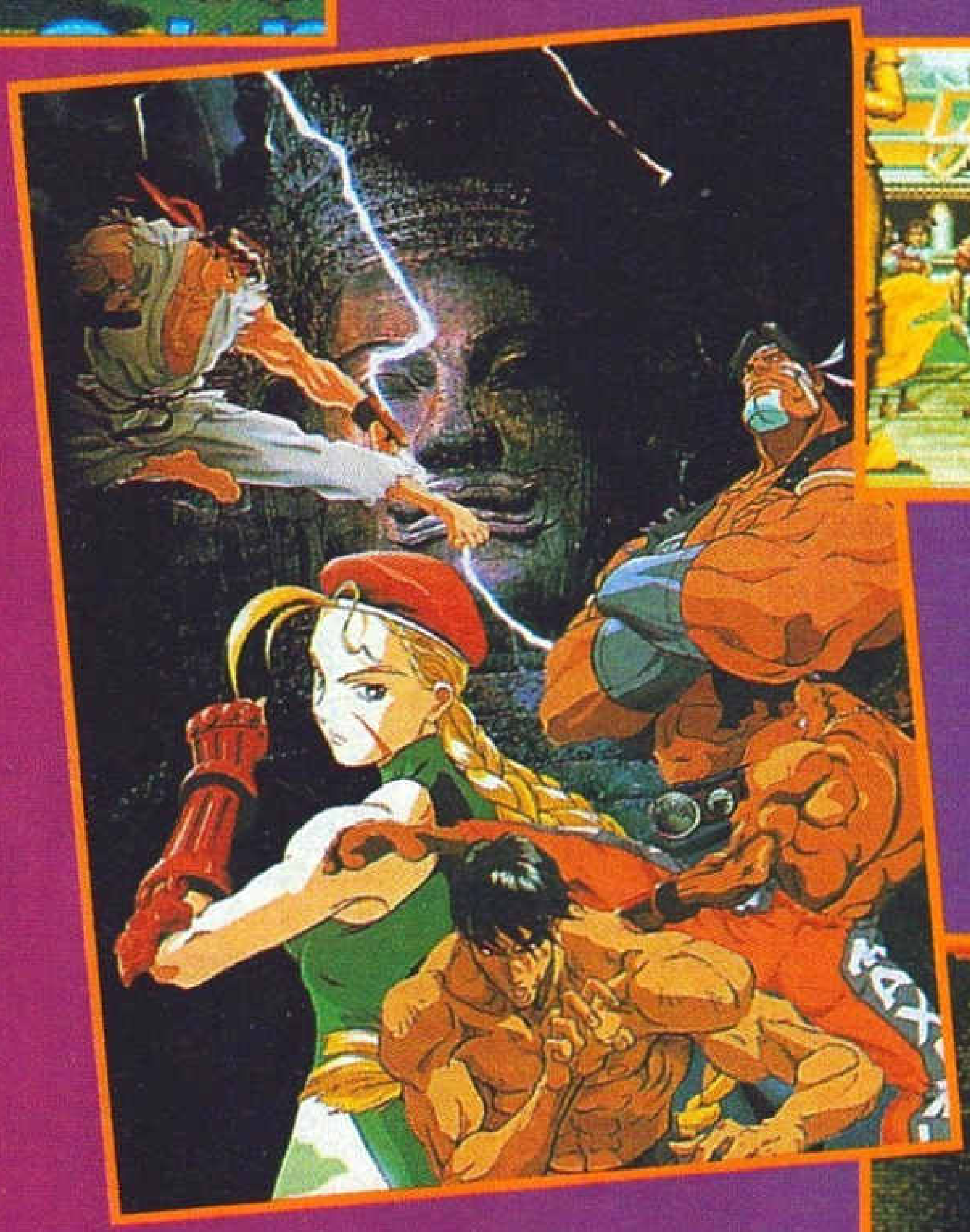
GON

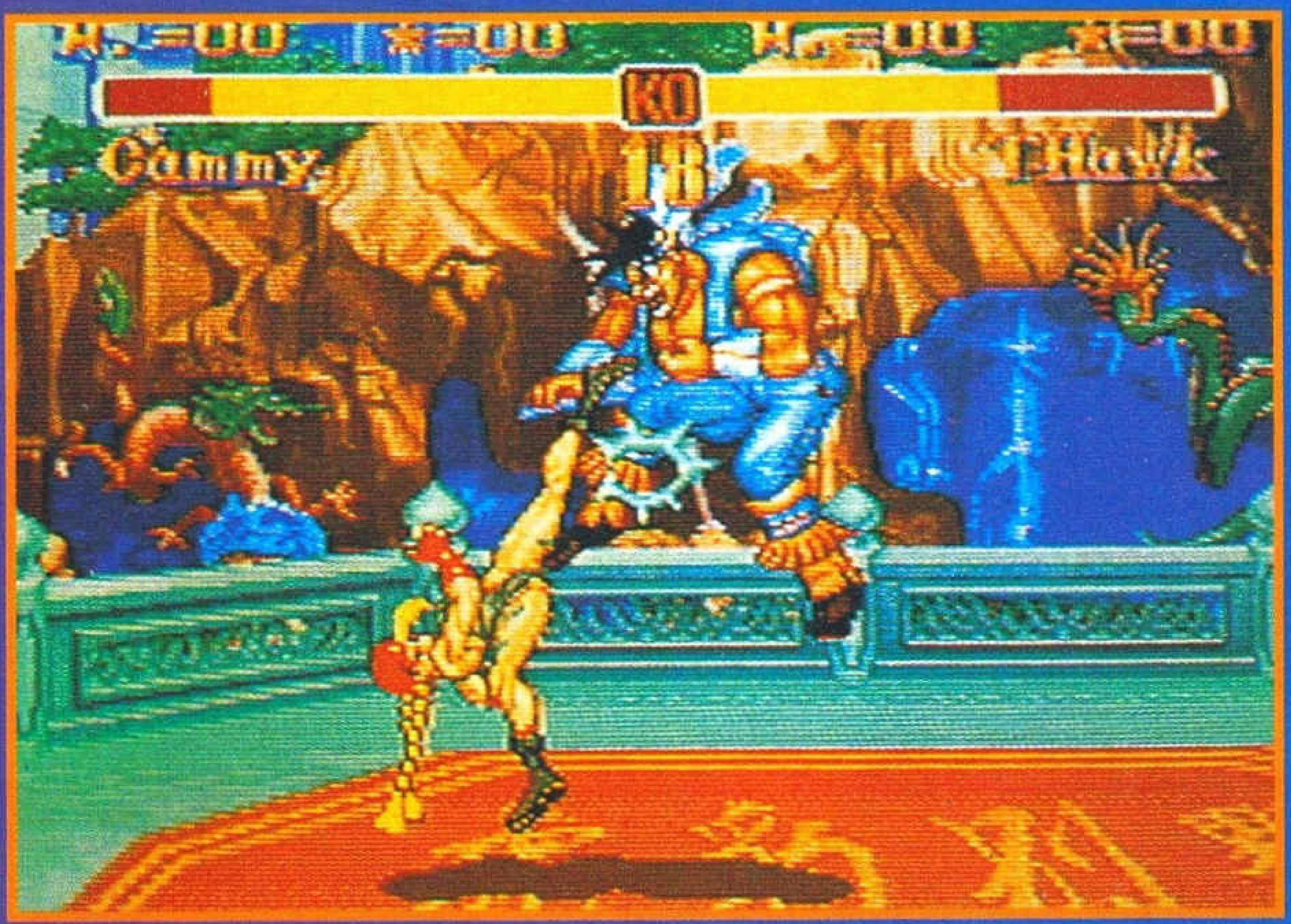
Qualcuno di voi sentiva la mancanza di un essere così insulso? Il manga in Italia si è visto poco (per fortuna), nel caso non lo conosciate allora segnatevi questo: Gon è un piccolo dinosauro dotato di un testone immenso, di una caparbietà incredibile nonché di una forza, una velocità e una resistenza paragonabili a quelle di Superman. Le

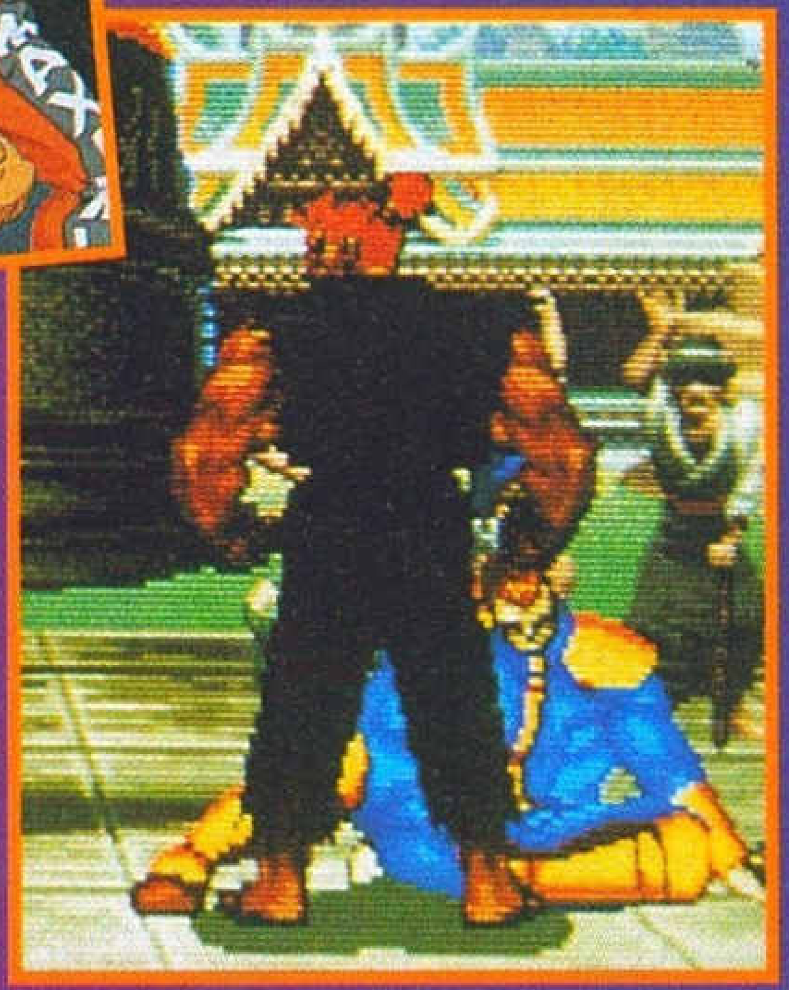
sue avventure nel mondo dei fumetti si possono riassumere così: picchia l'orso e gli ruba il cibo, picchia il gorilla e gli ruba il cibo, picchia l'aquila e le ruba il cibo... Insomma, in una serie di tavole disegnate splendidamente (bisogna ammetterlo), Gon non fa altro che menare animali, mangiare e dormire senza particolari problemi di intreccio, trama e quisquilie del genere (ovviamente questo è un mio giudizio personale, le opinioni espresse eccetera eccetera, l'avete capito, no?). Comunque sia e qualsiasi cosa possiate pensare del piccolo mostriciattolo, sappiate che il gioco a lui dedicato sta per essere pubblicato dalla Bandai per Super Nintendo. E buon pro vi faccia.

N JAPAN





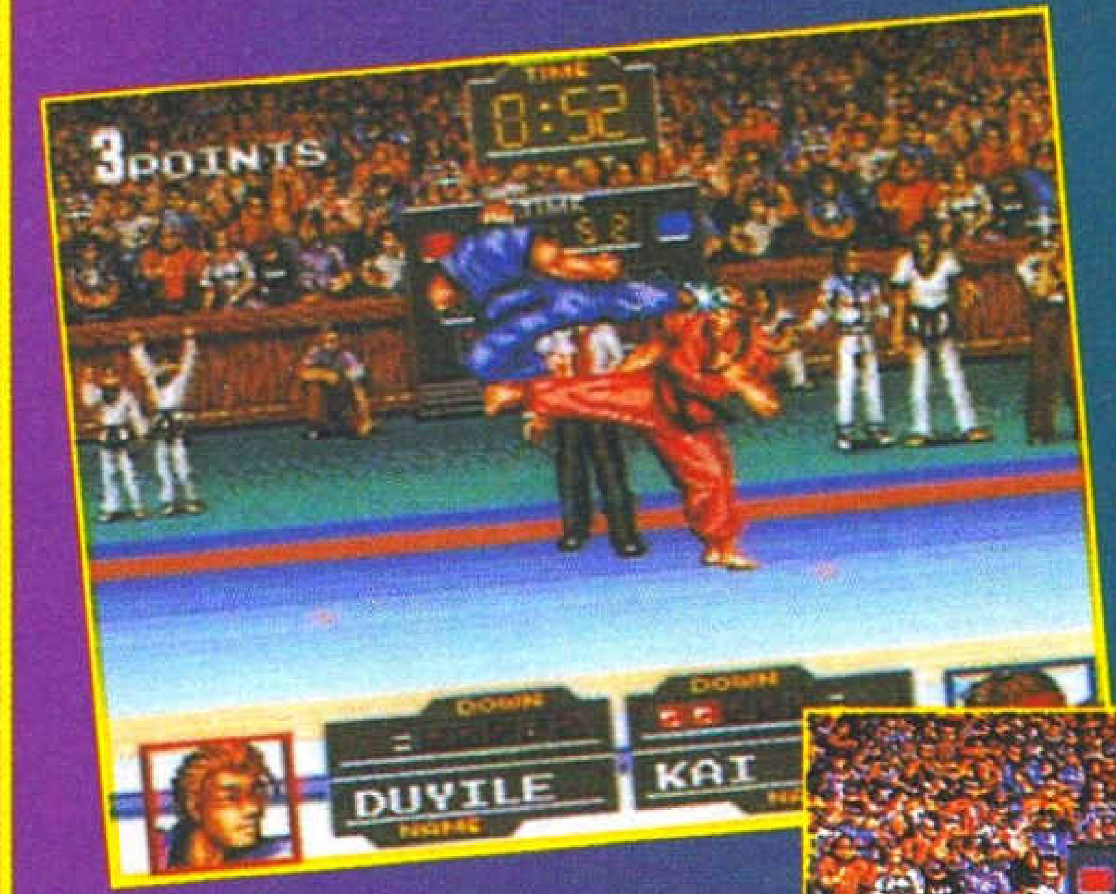




Cominciamo dall'ennesimo "poster ufficiale" di Street Fighter II Movie (che è il film a cartoni animati che vi abbiamo annunciato il mese scorso), che non è utile ma è parecchio carino da vedere. Continuiamo poi con le prime foto di Akuma, il fatidico diciassettesimo personaggio (quello da menare dopo Vega) di Super Street Fighter II. Come potete vedere, si tratta di una specie di clone di Ryu/Ken, cattivissimo e abbastanza pericoloso (questo non si vede nelle foto, ma lo si deduce dal fatto che è l'ultimo da menare).

Infine, la simpatica notiziuola che tutti (o quasi) stavate aspettando: le versioni di Super Street Fighter II per Megadrive e Super NES usciranno più o meno verso la fine di giugno: la data precisa si conosce solo per la versione Mega Drive (23 giugno, e il prezzo - in Giappone - si aggirerà sulle 170 mila, contro le 150 dei titoli "normali"), ma quello che forse potrà interessarvi è qualche dato sulla capacità delle cartucce: 32 Mbit per quella SFC e ben 40 Mbit per la versione Megadrive - e vi assicuriamo che non sono affatto pochi... Sbavate sulle foto e pazientate ancora un pochino (per i non-fan, sappiate che Mortal Kombat II dovrebbe cominciare a circolare un paio di mesi dopo...).

MADE I

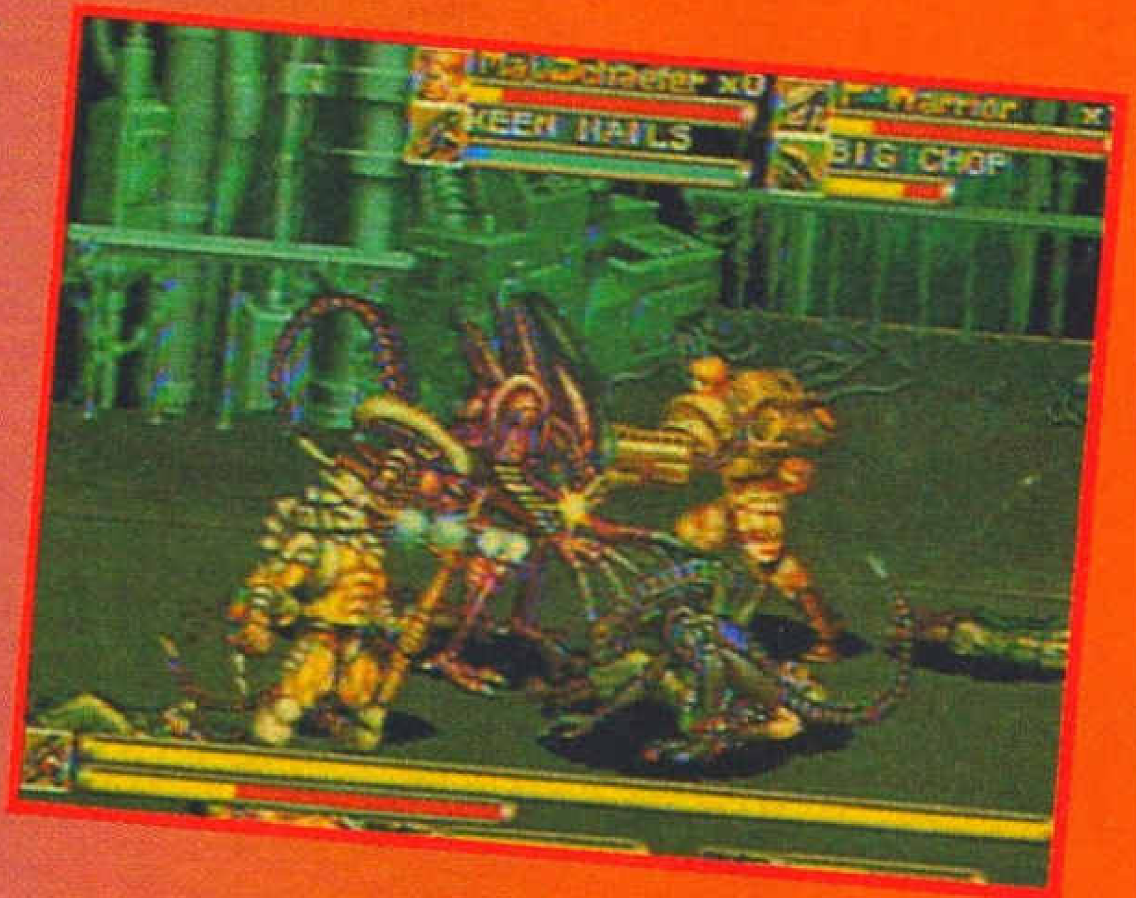


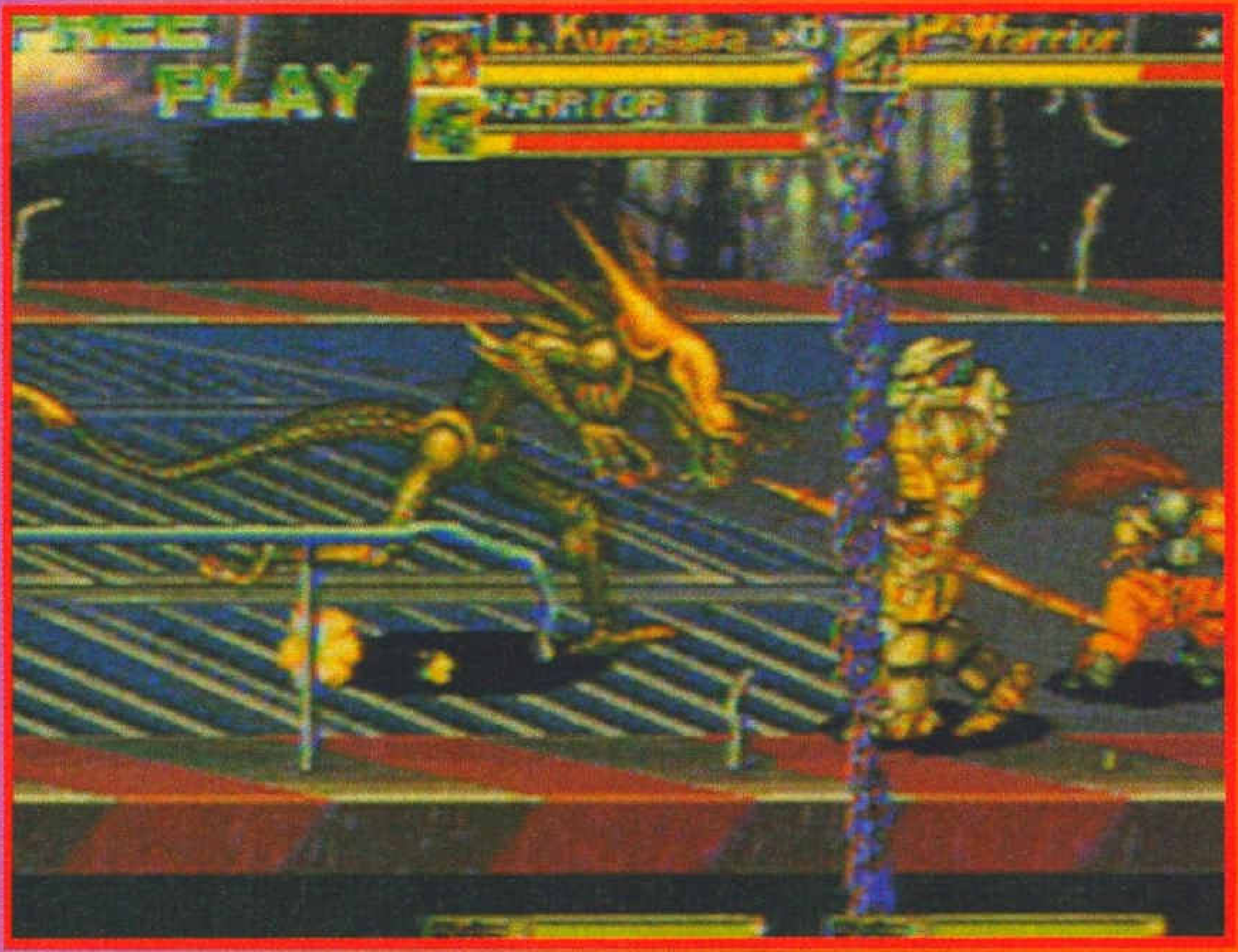
TAE KWON DO

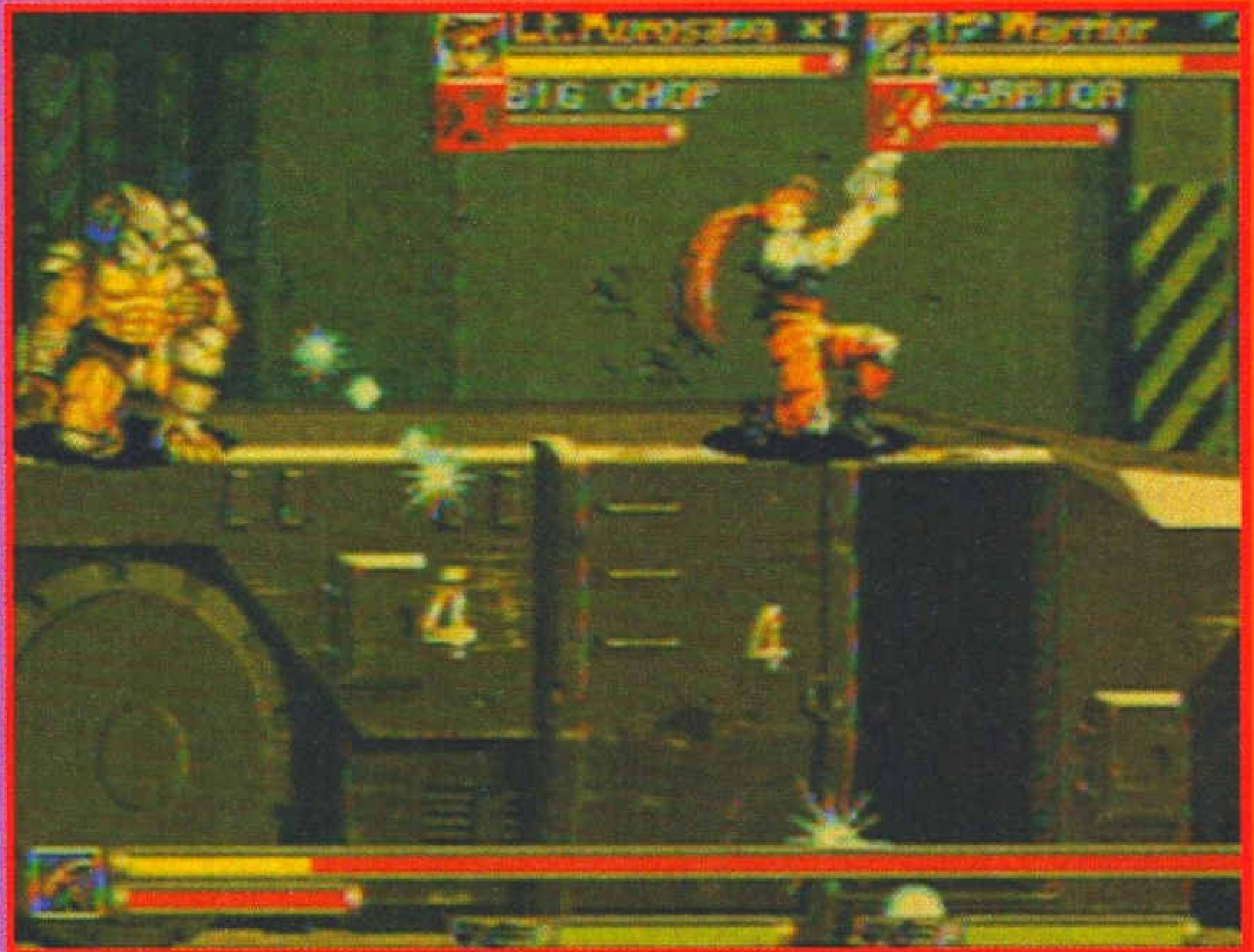
E finalmente so come si scrive! Una delle arti marziali dal nome più oscuro del mondo, il Tae Kwon Do è anche una di quelle più "snobbate" dai videogiochi. Ma ecco che qualcuno ha deciso di rimediare a tutto ciò (ma dai), con un bel gioco di ispirazione sportiva e tanta bella gente da menare, intitolato, appunto, Tae Kwon Do.

ALIEN VS. PREDATOR

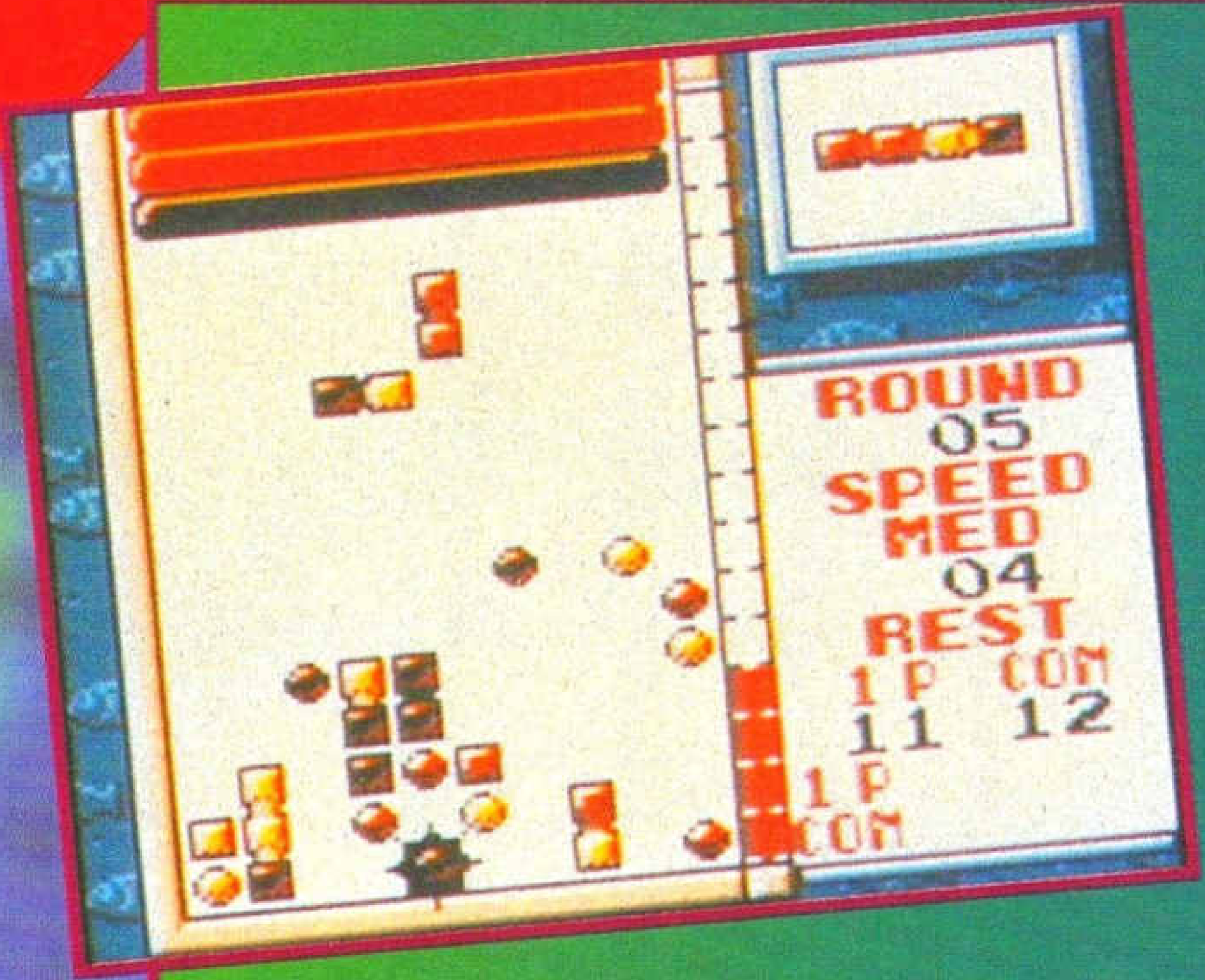
Ancora la Capcom, sempre lei! Questa volta parliamo del suo coin-op più recente, e - per una volta tanto - non ci sono né Ryu né Ken. Stiamo parlando del potentissimo Alien VS Predator, ispirato al mitico crossover della Dark Horse e uguale a diecimila altri titoli Capcom nella struttura. Comunque sia, sembra lo stesso una gran cosa: sarà possibile impersonare un cyborg, un terrestre o un Predatore e si potrà partire alla volta degli alieni per sderenarli in massa (eppure penso che andare in giro con un insettone bavoso sia più divertente che muovere il Predatore, ma questi sono gusti miei). Aspettiamo fiduciosi la conversione per SNES che comunque non si farà attendere molto (ma prima io voglio Tower of Doom).

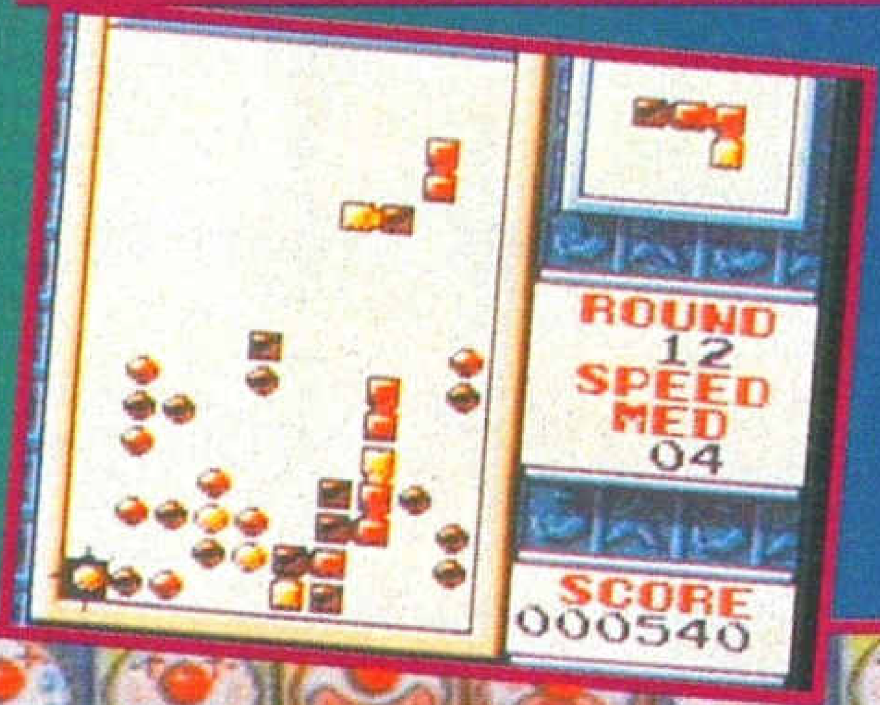






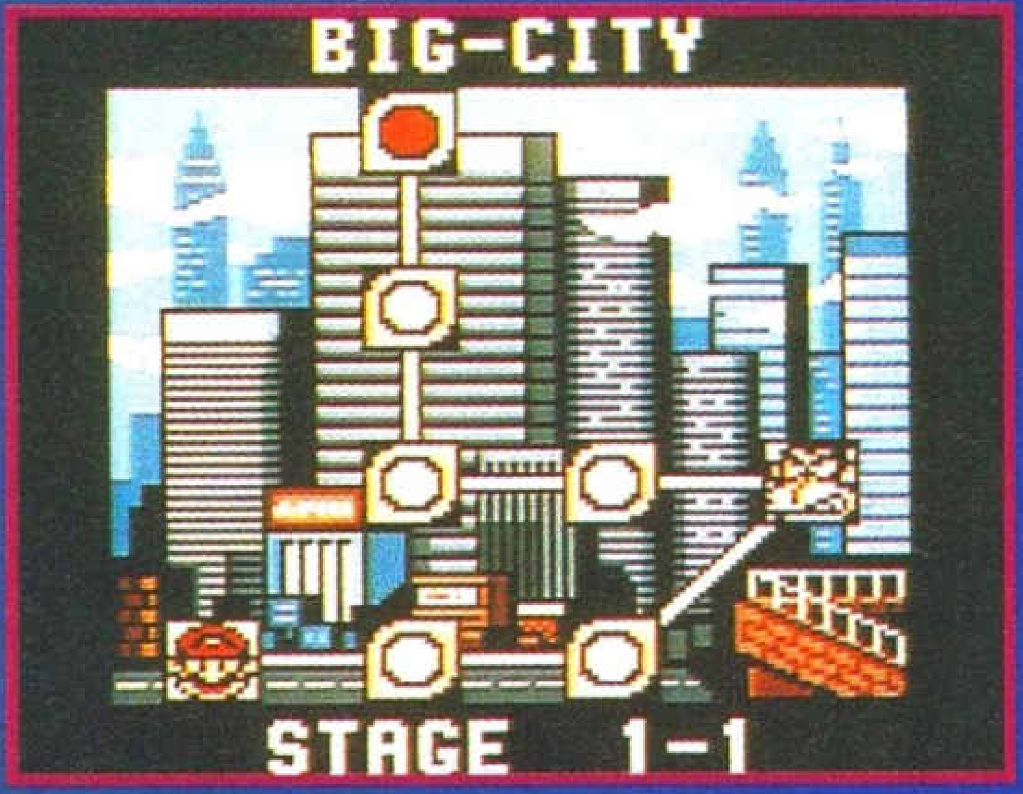
JAPAN

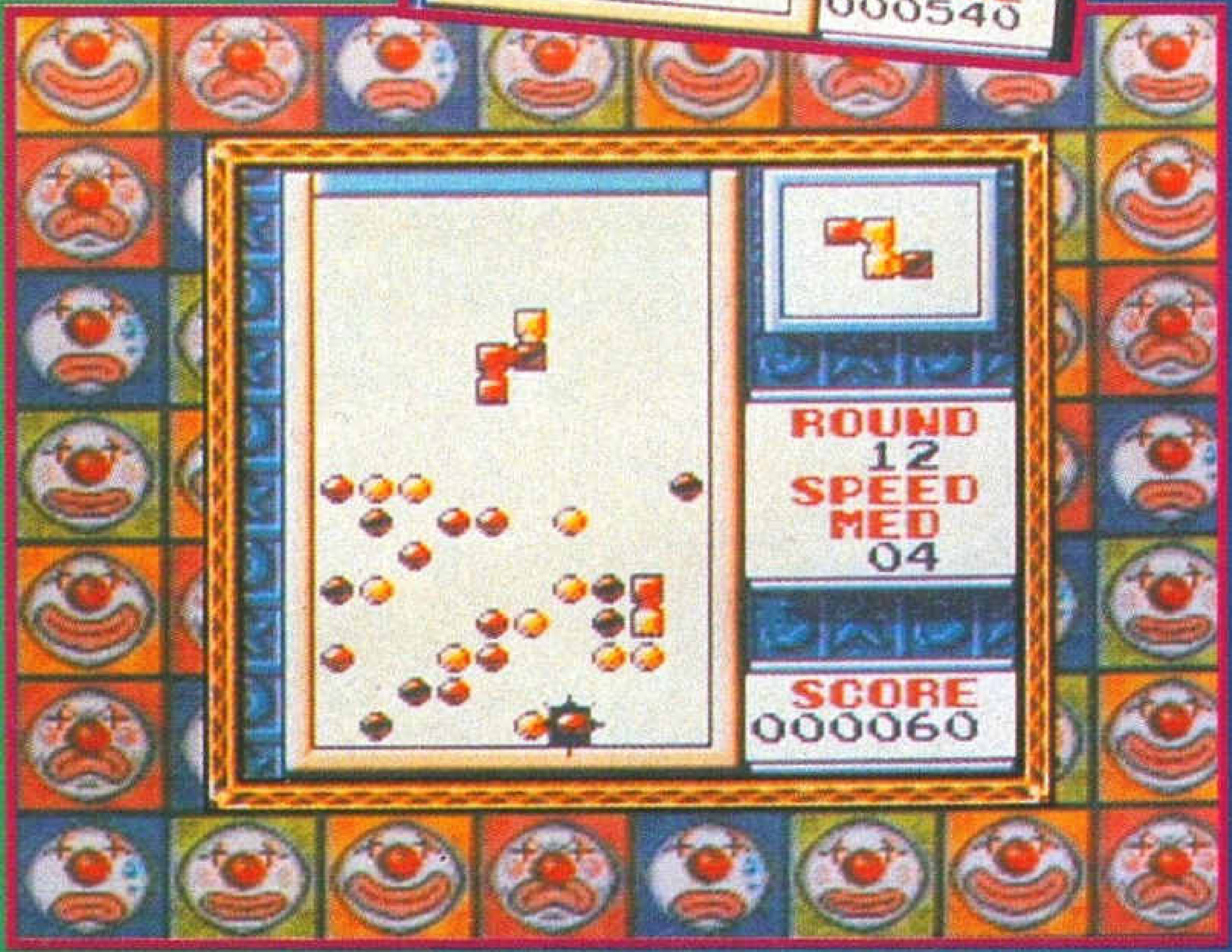




VIA, PIU' VELOCE DELLA LUCE!

Il Super Game Boy da noi non si è ancora visto, ma la Nintendo già comincia a sputar fuori i giochi. Stando a ciò che sappiamo, dovrebbero funzionare normalmente sui Game Boy normali e in maniera "avanzata" sul nuovo adattatore per SNES. Beccateveli in rapida sequenza: Super Donkey Kong e Tetris Flash. Il primo è una rielaborazione del classico videogioco da sala e il secondo... Beh, pure lui. Di un altro, però. Spero di essermi spiegato...

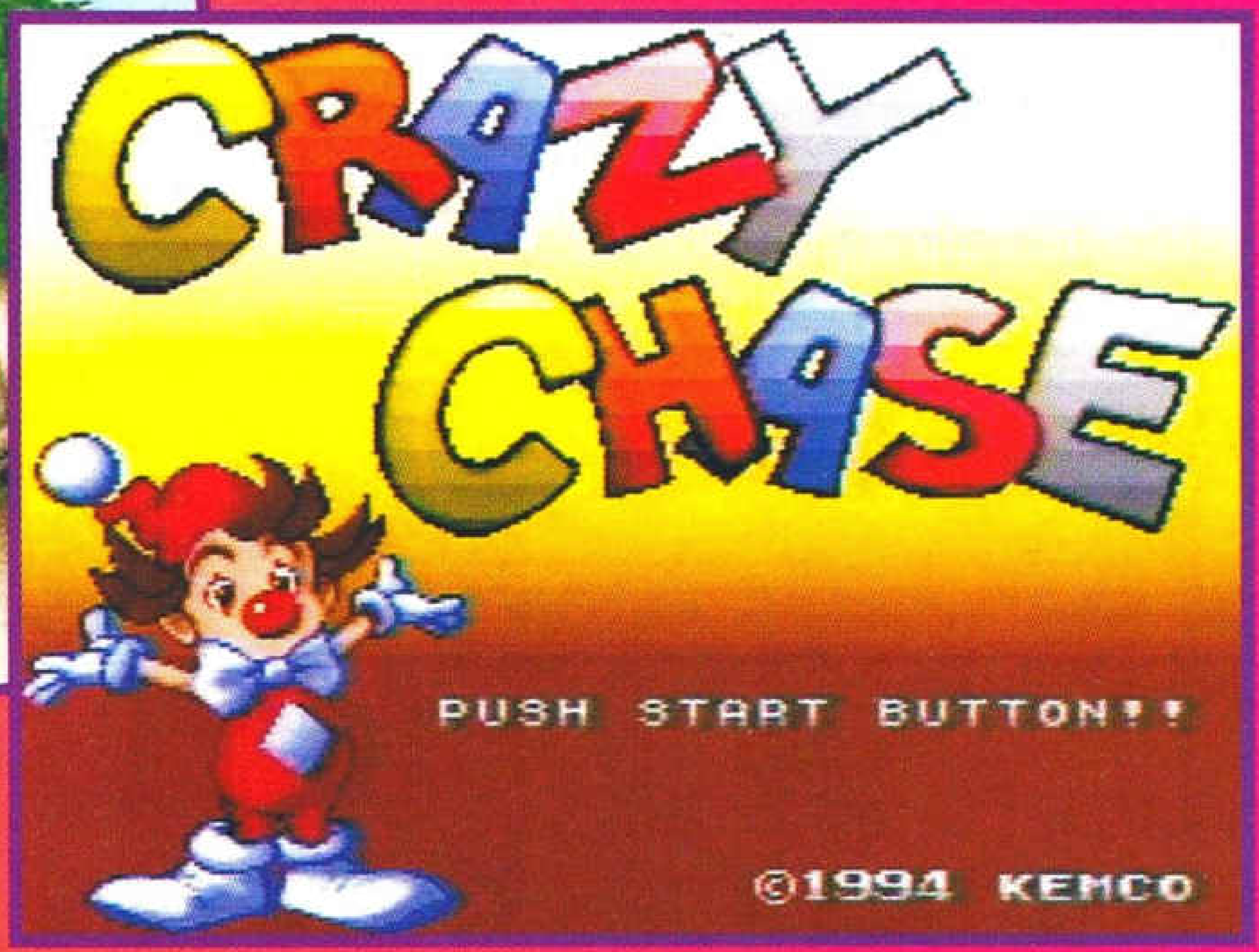




ANCORA CAPCOM, ANCORA JOYPAD

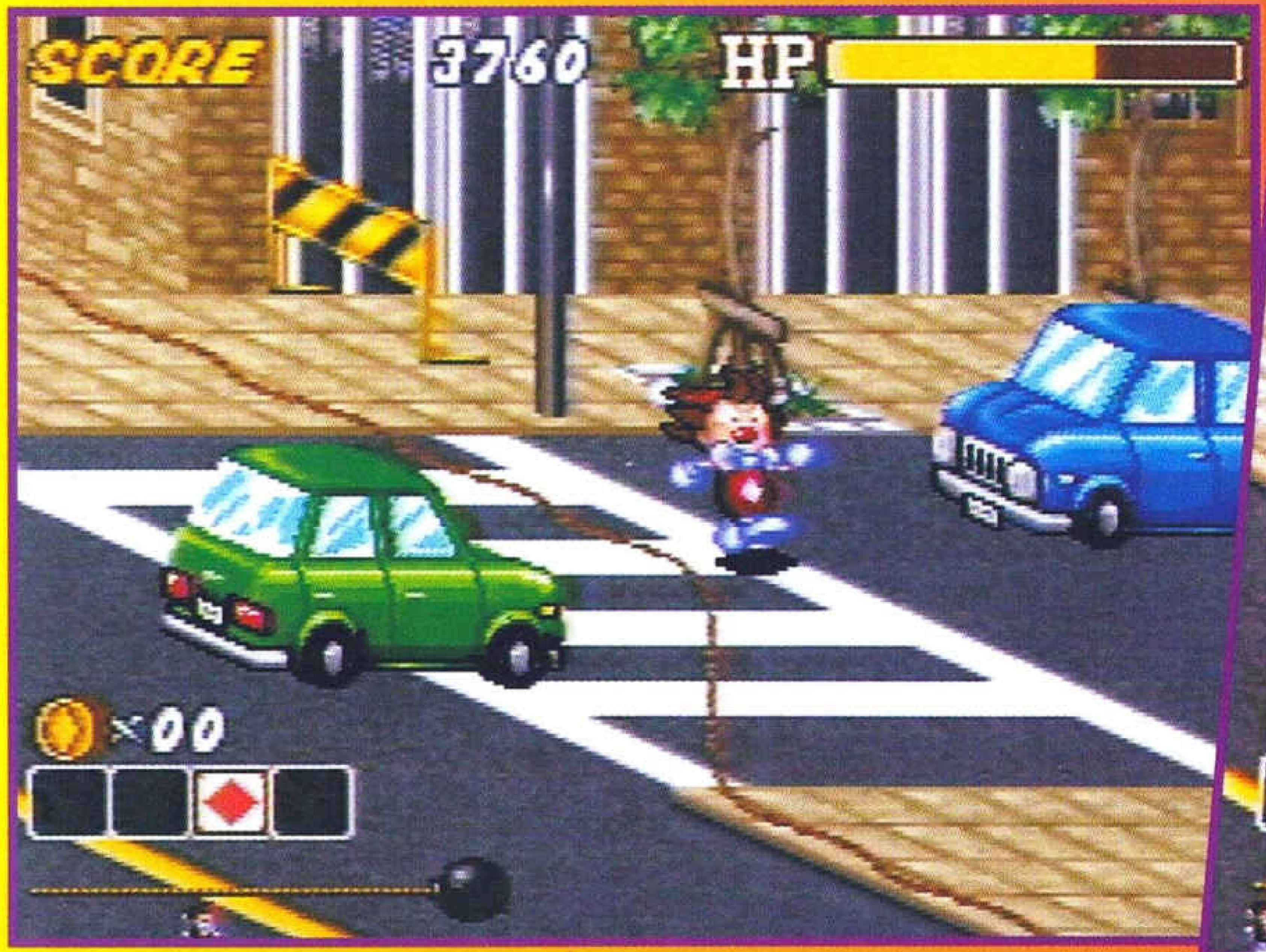
Ricordate il joysticcone lanciato dalla Capcom in concomitanza con l'uscita di Street Fighter II? Beh, per l'uscita di Super Street Fighter II ha deciso di preparare questi cosi: degli stranissimi joypad con la disposizione dei tasti simile a quella che si trova ormai su tutti i coin-op. Sapete una cosa? Il pad del SNES non lo batte nessuno, per giocare a SFII è ancora il migliore.

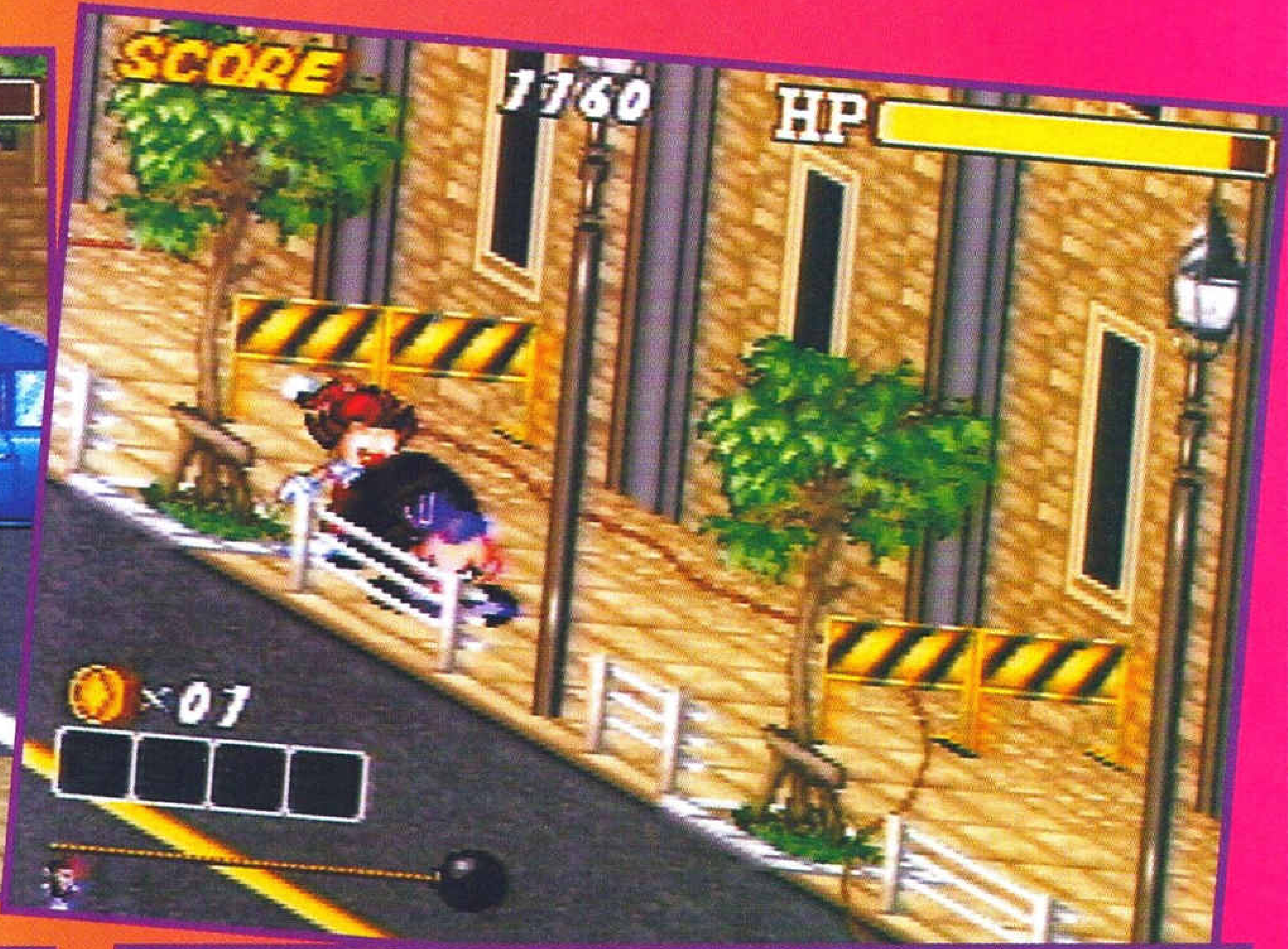
MADE I

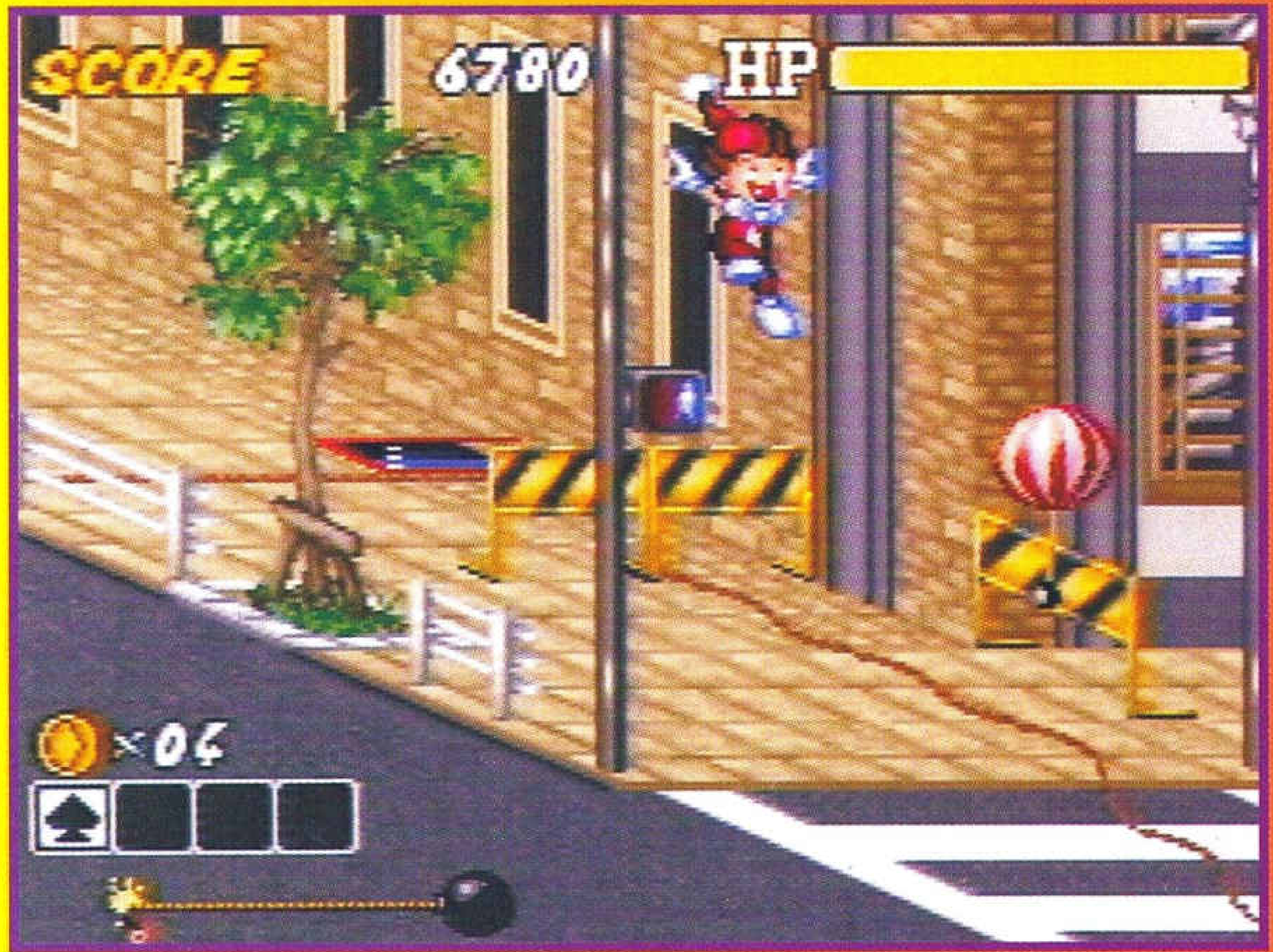


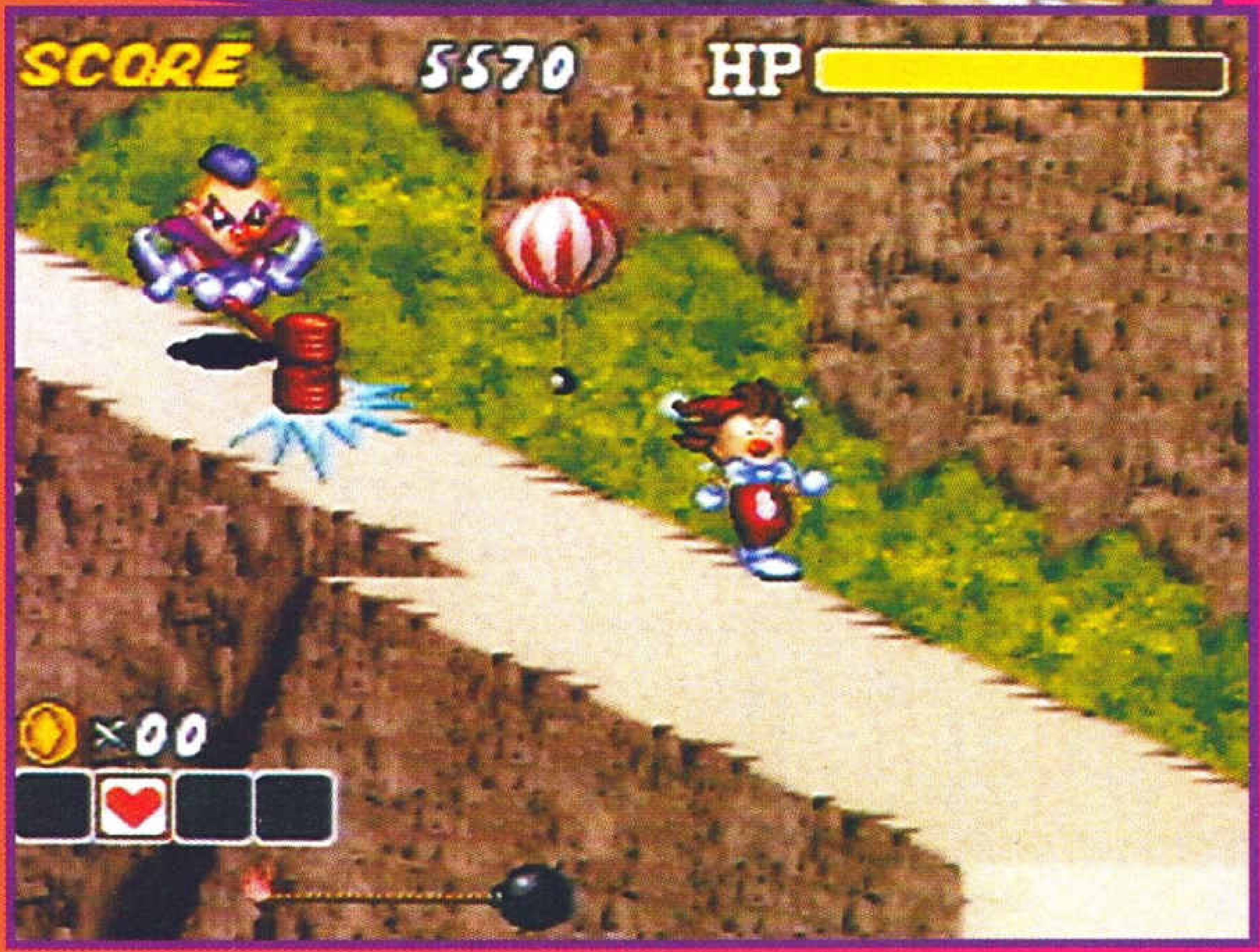
MA SEI UN BUFFONE!

La Kemco uscirà tra breve con un gioco che sembra davvero carino: Crazy Chase sarà (forse) una specie di Paperboy senza giornali, nel quale dovrete controllare un clown dall'aria abbastanza simpatica durante una serie di corse a perdifiato lungo un numero non meglio precisato di aree dall'aspetto differente. E poi... Boh?

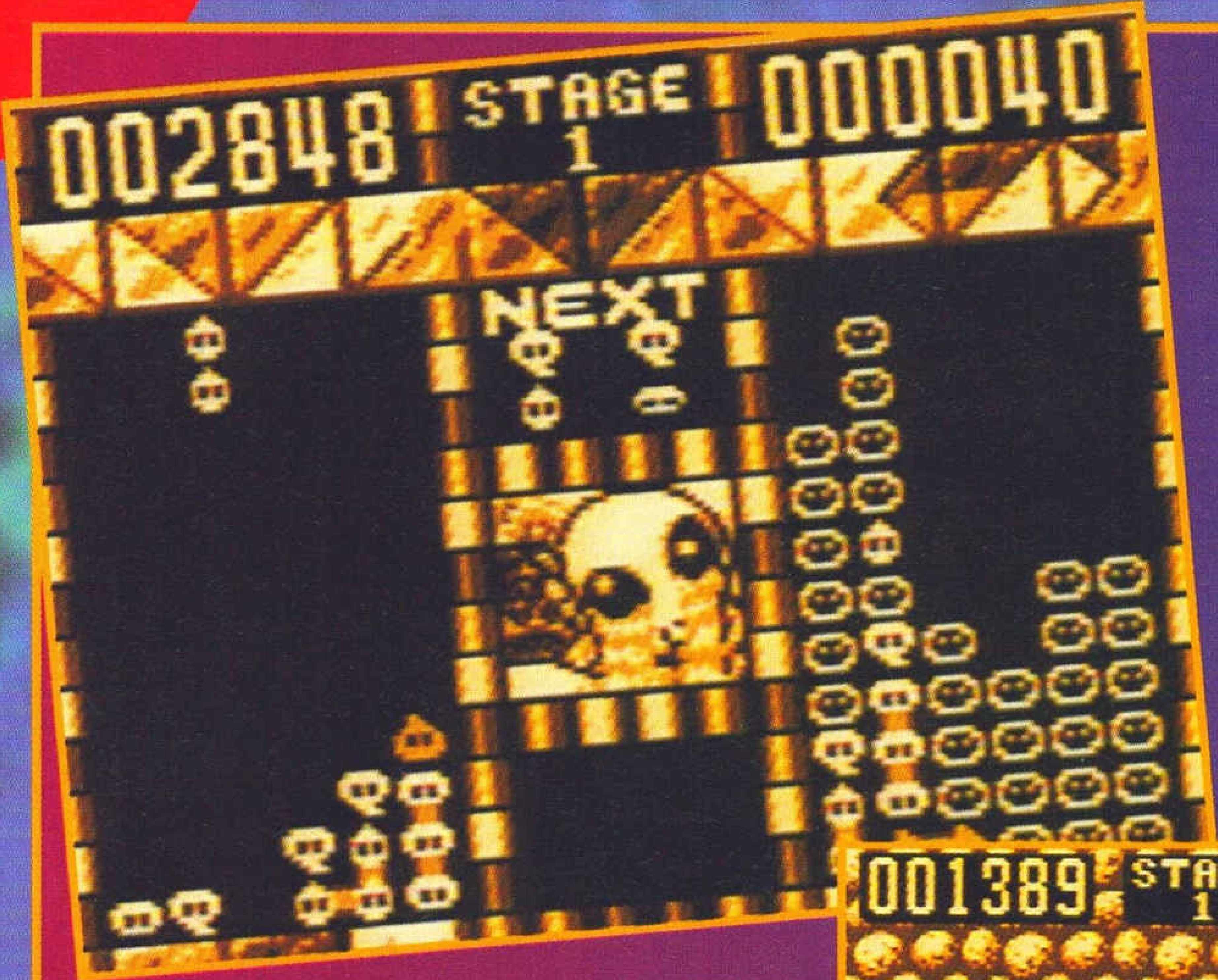


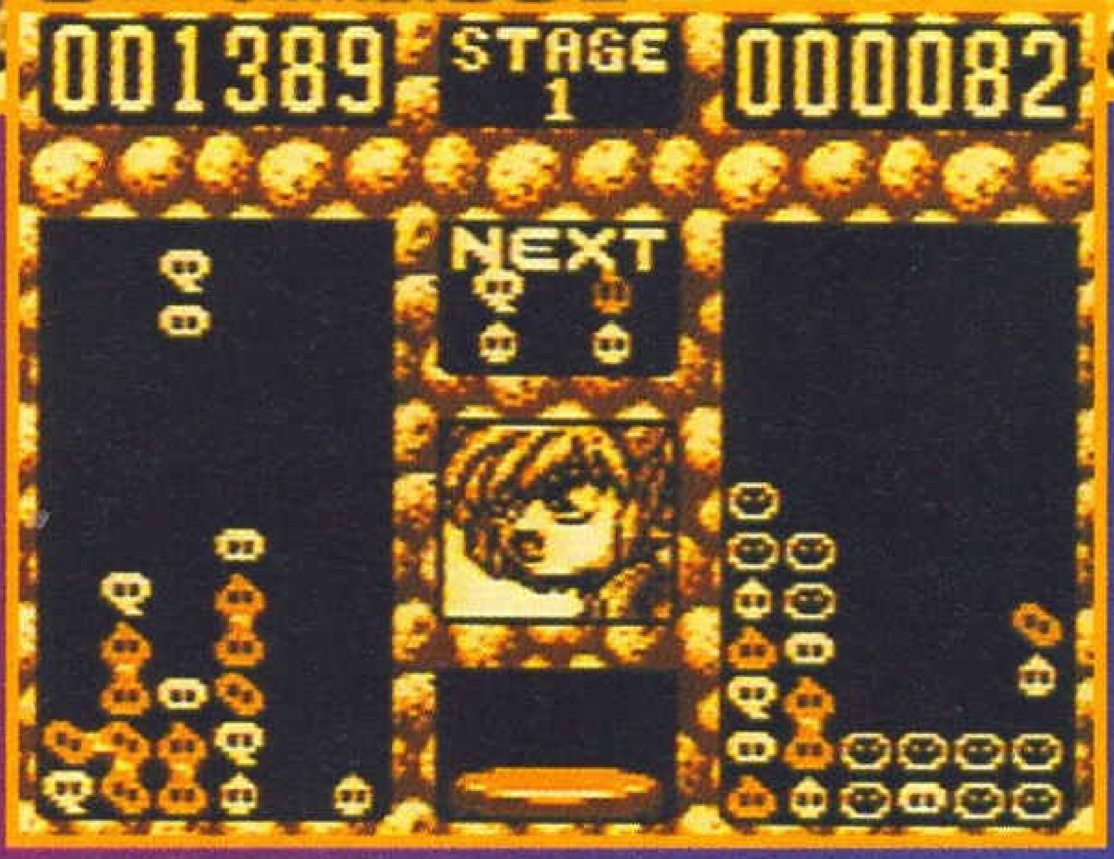


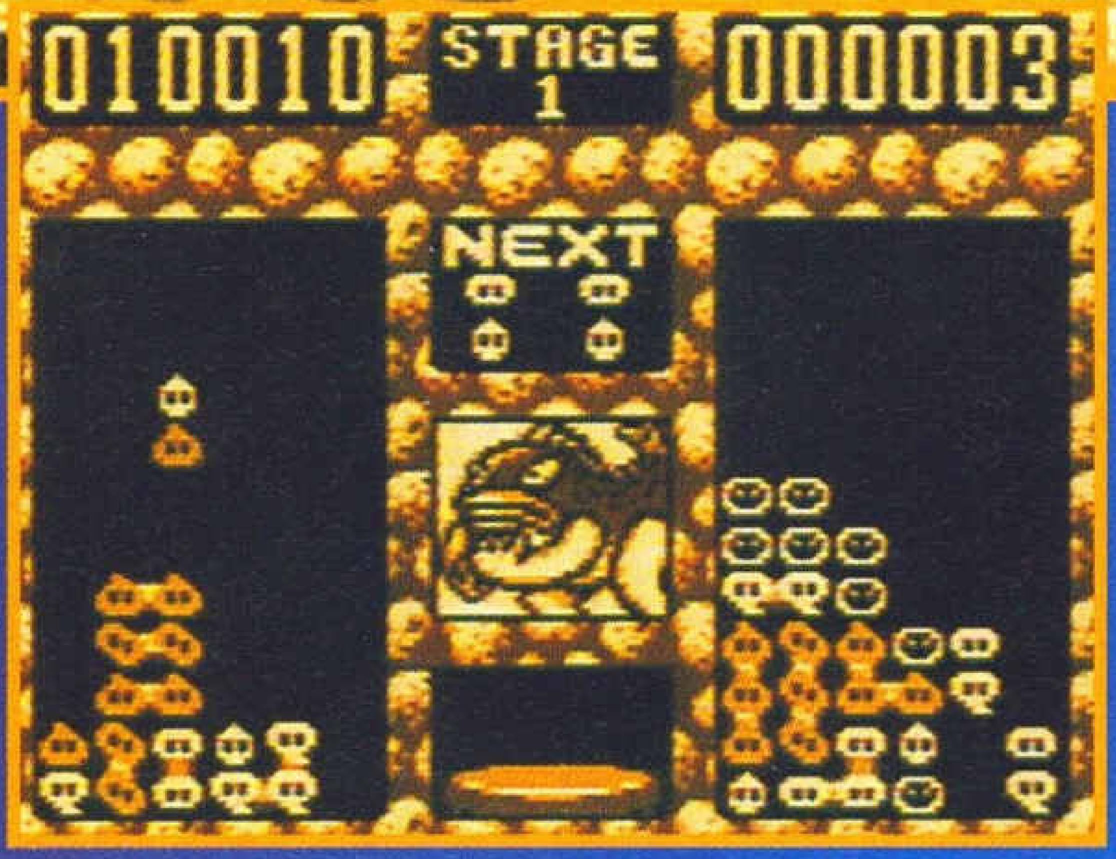




N JAPAN

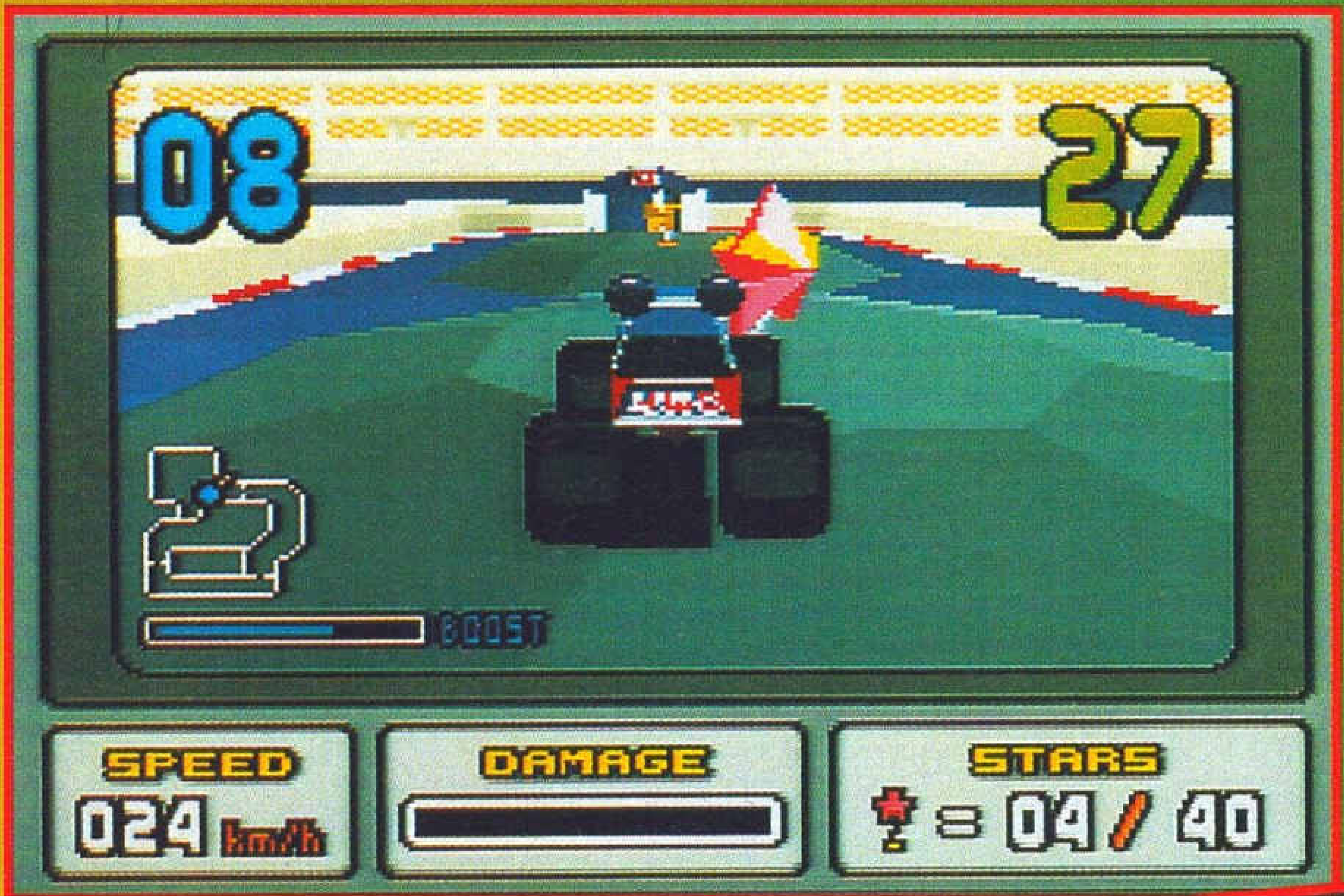


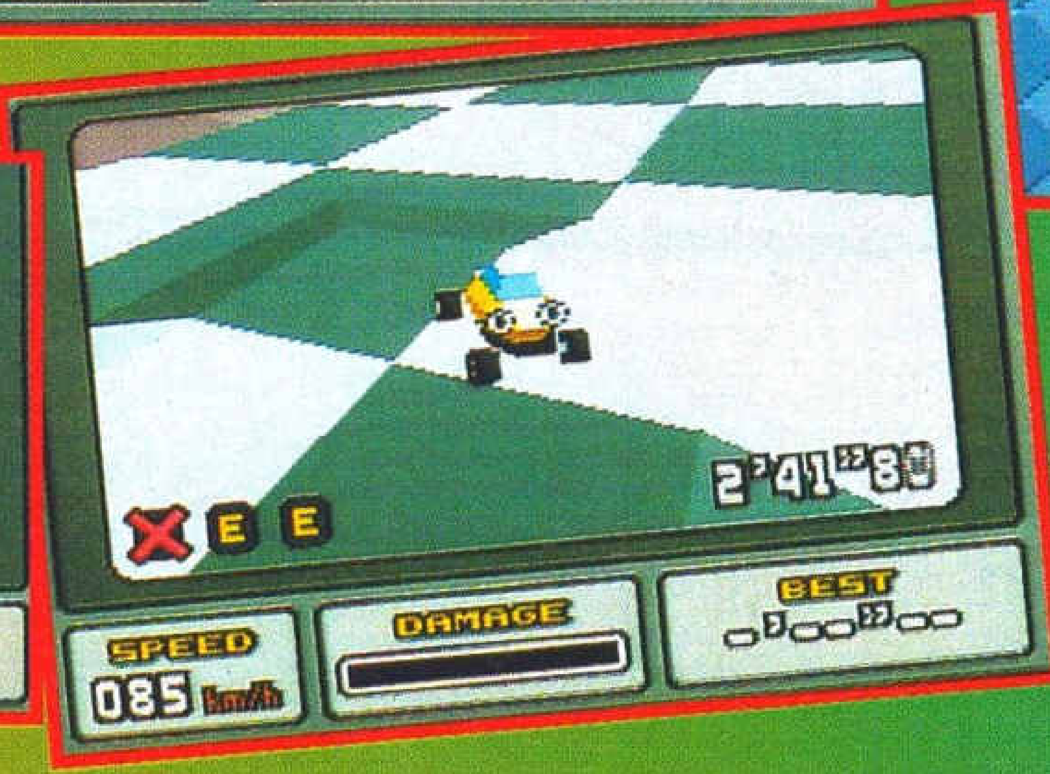




AAGH! NO! ANCORA!

Ebbene sì: il terribile Puyo Puyo (già uscito per Megadrive e per Super NES, tra breve disponibile anche per PC Engine CD) sta per uscire anche su Game Boy. Si potrà giocare in link? Assisteremo a un altro fenomeno sullo stile di Tetris? Perché faccio tante domande?





MANCA POCO...

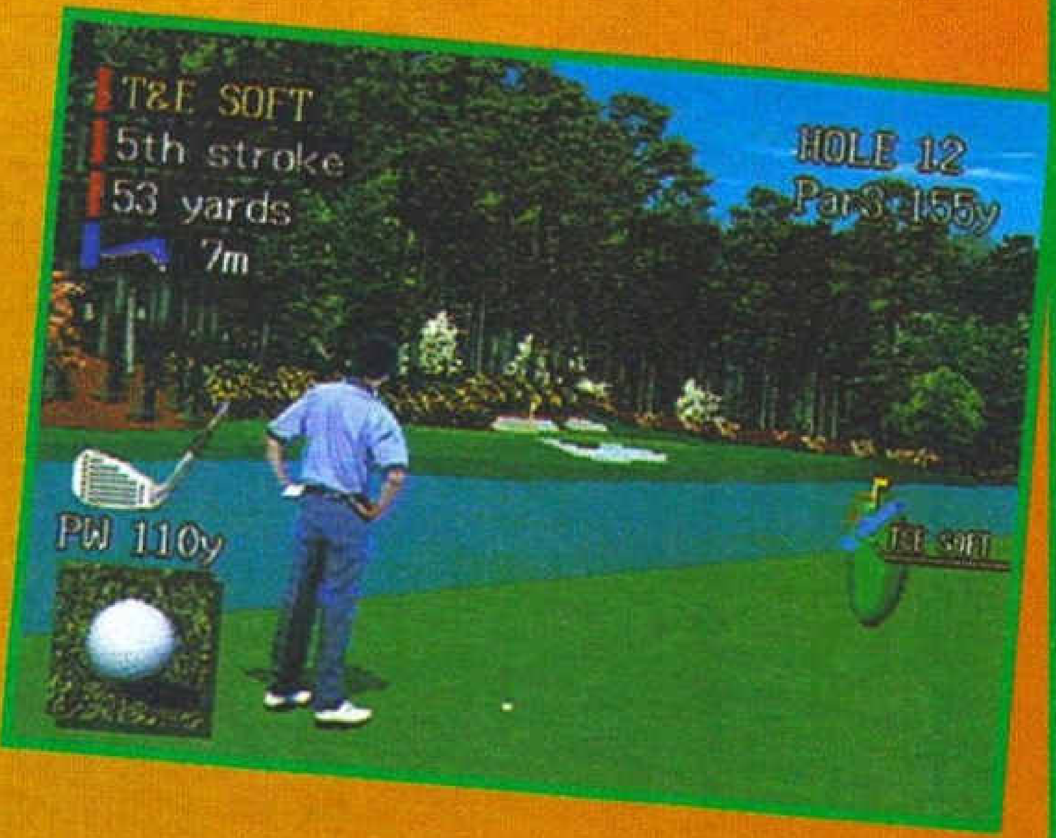
Il prossimo titolo SNES dotato di Super FX dovrebbe essere questo Wild Trax, che tra l'altro è anche "lì lì per uscire" mentre scrivo questo articolo. Riusciranno i nostri eroi a infilare la recensione all'ultimo momento in questo numero di ConsoleMania? Beh, per buona misura beccatevi queste foto, che non si sa mai.

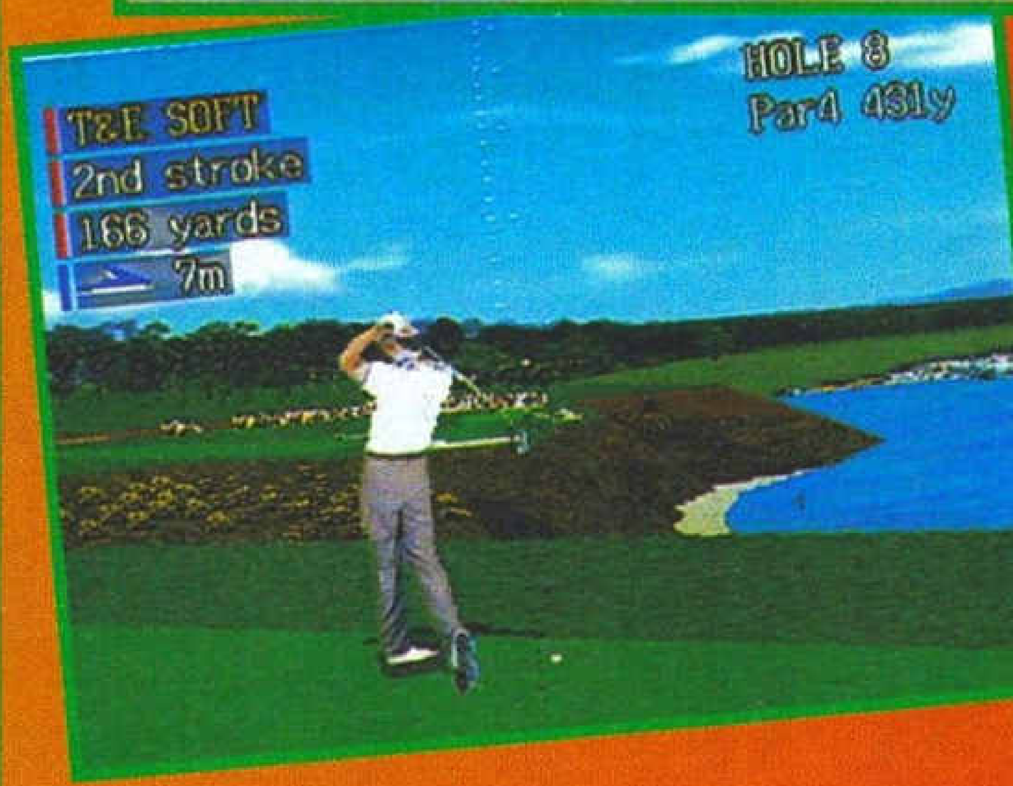
IN-FORMAZIONE

Ricordate Super Soccer, il primo gioco di calcio per SNES? Ecco il suo erede: Super Formation Soccer '94 (il titolo originale del primo infatti era Super Formation Soccer), sempre prodotto dalla Hudson Soft e apparentemente sempre ben fatto. Il primo titolo era davvero un mito tra giocabilità e innovazione, chissà come se la caverà questo? Chi vivrà vedrà.

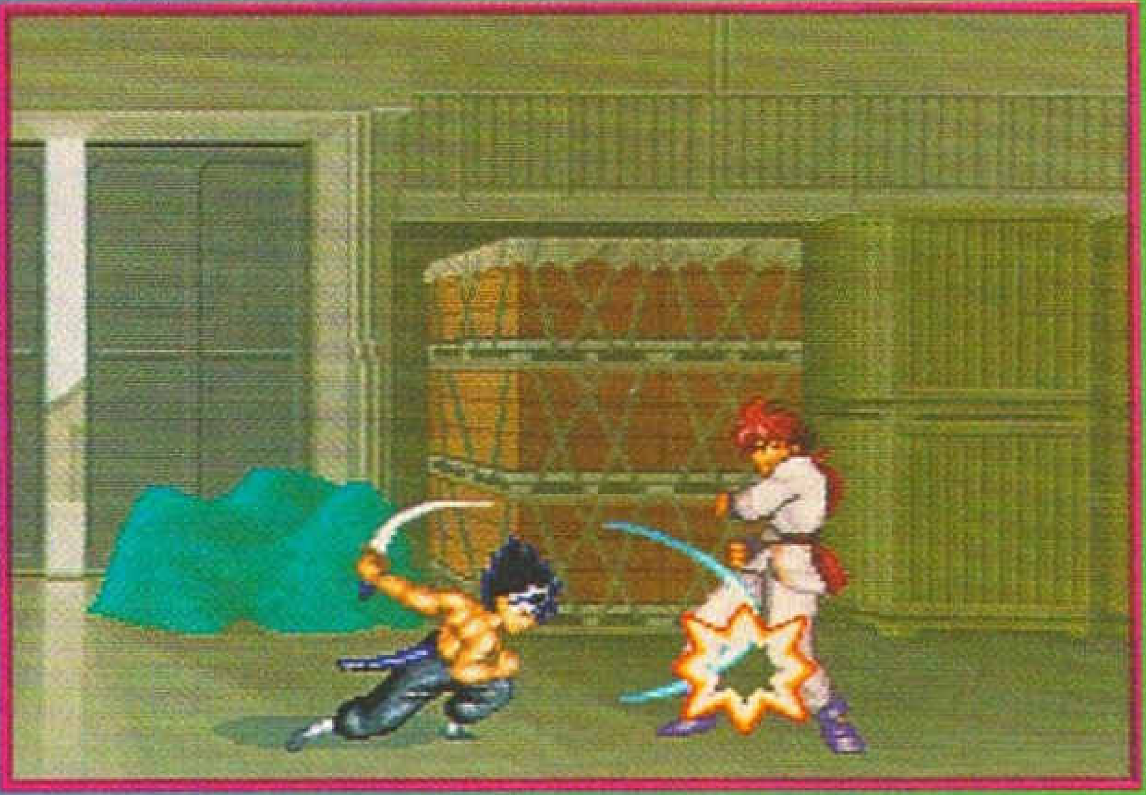
METTITI UN GOLF, CHE FA FREDDO!

Anche il 3DO sta per ricevere la sua razione di Golf, da sempre (beh, da un po' di tempo) uno degli sport preferiti del Giappone (che a dire il vero ne ha un casino di "sport preferiti": pallavolo, golf, baseball, sumo, calcio...). Stiamo parlando di Palm Beach '94, che a quanto pare promette davvero bene - se non altro sarà un bel titolo da provare sul vostro megatelevisorone a retroproiezione grosso come un campo da calcio. Spa-ghet-ti!





MANATE MENTALI



L'ennesimo clone di SFII sta per fare la sua comparsa (questa è una frase che più o meno tutti i mesi compare in questa rubrica, chissà perché). Questa volta si

tratta di Yu Yu Hakusho 2, basato su una serie di manga abbastanza popolare in Giappone e totalmente incentrato su una serie di personaggi dai poteri psichici devastanti, poteri che vengono usati per prendere a cartoni in maniera più efficace la gente. Il primo gioco era un mix tra una serie di animazioni stile

cartone animato e un gioco di strategia, mentre questo... Beh, le foto parlano da sole.

VIAGGIO ALLUCINANTE, CIOE', NO, TROPPO BBELLO

E' imminente l'uscita di

Microcosm della Psygnosis per 3DO. Tutto ciò vi rende felici, eh? Beh, fate male, visto che i miracoli ancora nessuno li riesce a fare: Microcosm era, è e sarà sempre spettacolare, ma piattino.

JOYSTICK fun

2G&P 02/26223995

spedizioni in tutta Italia

VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819

THE 3DO WORLD

DISTRIBUTORE UFFICIALE 3DO PAL E 3DO NTSC

TITOLI GIAPPONESI

WACKY RACERS
TETSUJIN
GHOST HUNTER
AMUSEMENT PALACE
DR. HAUZER
ULTRAMAN POWER

Disponibili !!!

TITOLI AMERICANI

ROAD RUSH
SHOCK WAVE
WHO SHOT JONNY ROCK
STAR CONTROLL II
ORION OFF ROAD
MEGARACE

Telef. per disponibilità

ACCESSORI

LASER GUN
JOYPAD AGGIUNTIVO

Disponibili subito

Se cerchi un servizio competente ed aggiornato
sul gioiello PANASONIC chiamaci e non te ne pentirai !!!
Importazione settimanale di tutte le novità dal Giappone e dagli USA !!!
Diventa nostro cliente e riceverai a casa tua gratuitamente il
1° sampler disk un CD per il tuo 3DO con ben 9 giochi in preview,
tra cui Orion Off Road, Way Of The Warrior e Gridders.

Tutte le novità in anteprima per

SEGA GENESIS LEADER OF THE 16-BIT VIDEO REVOLUTION
MEGA CD
GAME BOY
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
SEGA CD
NEO GEO
TURBO DUO

JOYSTICK FUN
IL TEMPIO DEI VIDEOGIOCHI

AMERICANICAMENTE

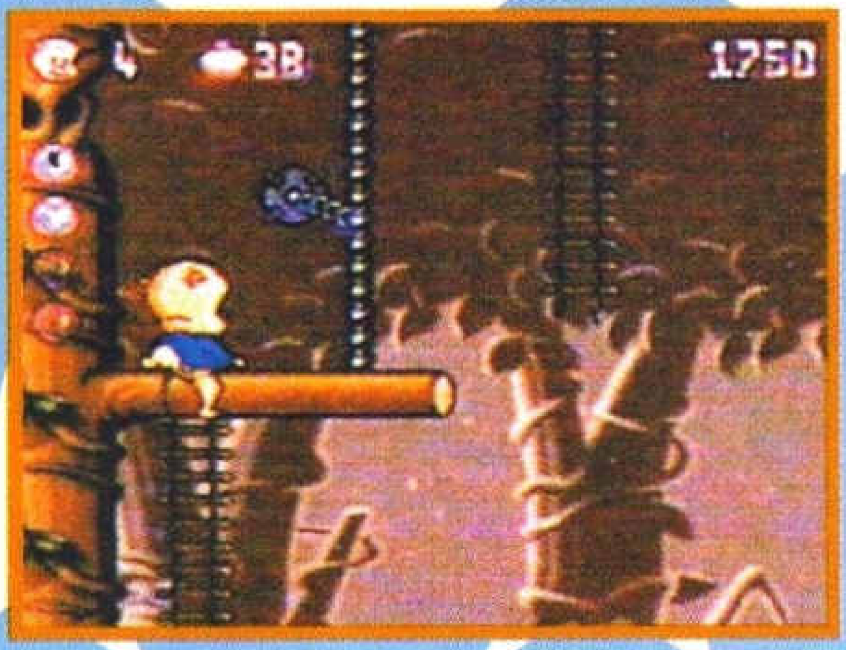
DOUBLE DRAGON V VS ROCKY XXIV

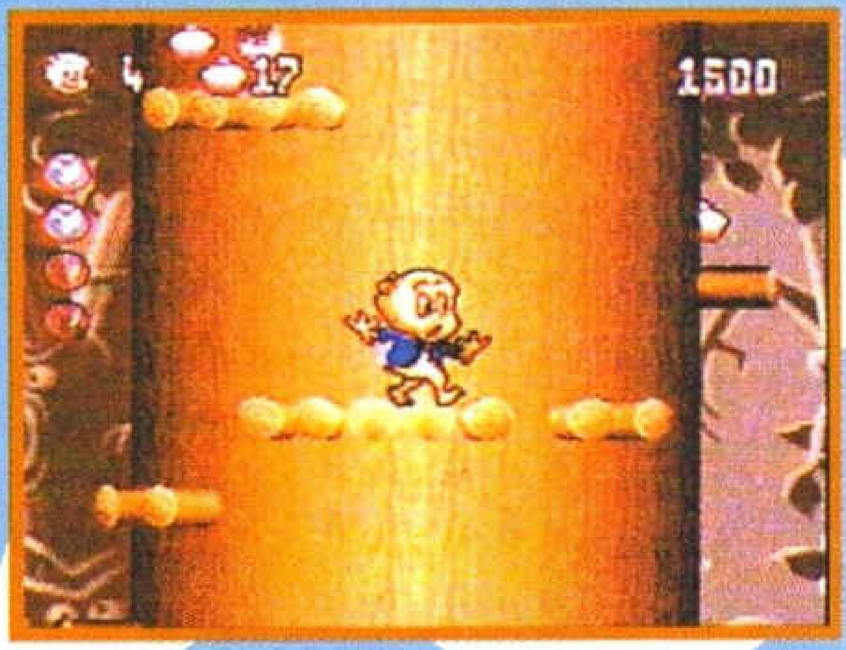
E sono cinque. Alla Tradewest non demordono: dopo le collaborazioni con le Battletoads gli antenati dei picchiaduro, Jimmy e Billy Lee ritornano in Double

Dragon V: The Shadow Falls. A differenza dei precedenti episodi i nostri due si sono stufati di andarsene in giro per chilometri di bassifondi a spacciare dozzine di bande di teppaglia, considerato che, Street Fighter insegna, si possono fare un sacco di soldi in più e fatica in meno standosene nel proprio schermuccio statico a menare un avversario per volta. Ebbene sì, la formula dei classici Double Dragon è finalmente cambiata, adeguandosi a quella che è la moda del momento, i picchiaduro alla Street Fighter. La Tradewest ha creato per il nuovo gioco tutta una serie di nuovi lottatori da affiancare ai due originali, sono una dozzina in totale, e li ha riempiti di mosse (ogni lottatore ha le solite tre mosse speciali e una Fatality con cui finire l'avversario): ora sta a voi riempirli di botte. Le foto sono della versioneSNES, ma sono previte anche versioni Megadrive e Jaguar.

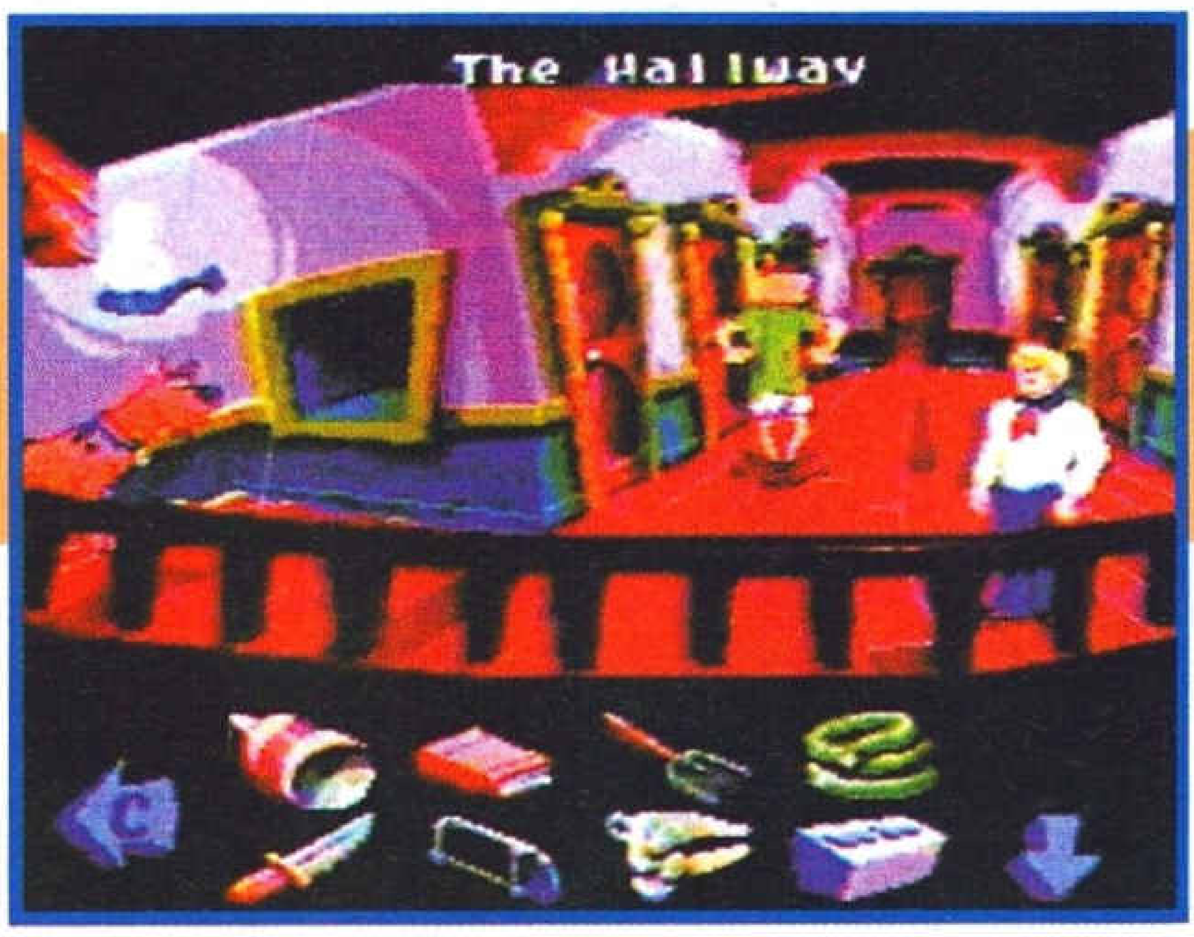
SUNSOFT

La Sunsoft continua la sua collezione di conversione di personaggi da cartoni animati, nonostante non sia ancora riuscita ad azzeccare in pieno un gioco. Questa volta ci riprova con un gioco un po' porco: il protagonista è infatti PORKY PIG, la "spalla" per antonomasia di diversi personaggia in numerosissimi cartoni animati della Warner. SCOOBY DOO è invece un cartone animato, abbastanza vecchiotto, della Hanna-Barbera. Per un cartone diverso alla





Sunsoft hanno pensato a un approccio radicalmente diverso del solito, banale platform. Scooby Doo sarà infatti un'avventura grafica sul modello di quelle che spopolano su computer. L'idea di base mi sembra di gran lunga migliore, un'avventura può catturare molto meglio lo spirito di un cartone come questo. Tra l'altro la realizzazione, dalle prime foto che ho potuto vedere, mi ha favorevolmente impressionato: l'interfaccia di oggetti e comandi è molto simile a quella delle tanto celebrate avventure Lucasarts e anche l'aspetto grafico ricorda non poco, per esempio, Day of the Tentacle e altri ancora con i suoi scenari deformati e molto divertenti. Definitivamente da tenere d'occhio.



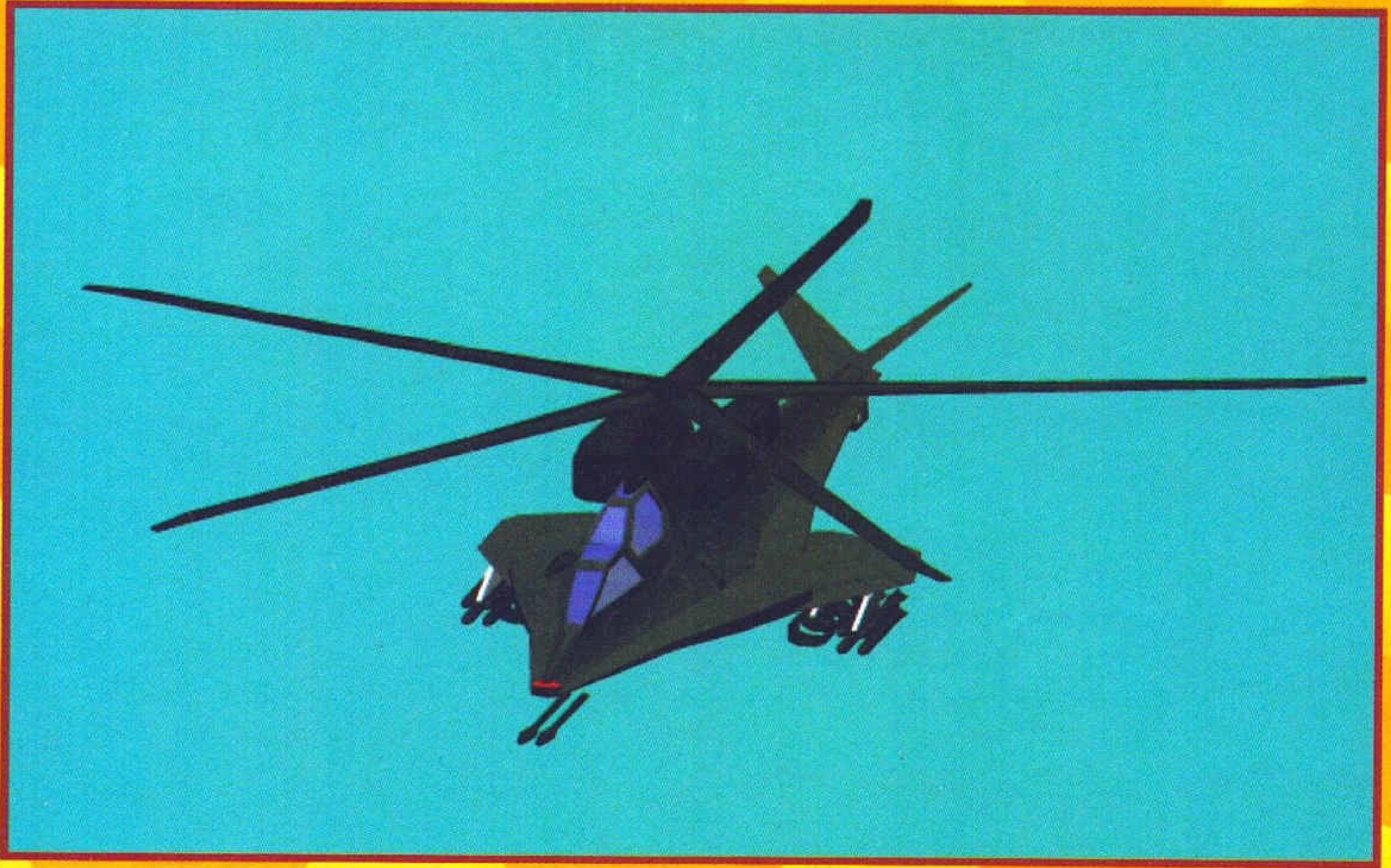
Sul fronte supereroi stiamo ancora apettando SUPERMAN che già cominciano a fare capolino quelli della JUSTICE LEAGUE. In vena di sconti quelli della Sunsoft vi forniscono ben 12 personaggi al prezzo di uno solo, proprio come nell'omonimo fumetto ci sono Superman, Batman, Flash, Wonder Woman, Aquaman e Green Arrow, insieme a un certo numero di cattivi: se non ho capito male dovrebbero essere tutti selezionabili e controllabili: davvero niente male: anche se come qualità non dovesse essere eccezionale vi potrà comunque sopperire con la quantità.

3DO NEWS

Tutti stanno aspettando il primo picchiaduro per 3DO, quello della Naughty Dog, ma potrebbe uscire perfino prima un certo BALLZ di un'ancora più sconosciuta PF. Magic. Incredibile a dirsi, probabilmente sfrutterà anche in maniera decente l'hardware del 3DO visto che sono state adottate delle soluzioni decisamente originali. I vari lottatori del gioco sono infatti costituiti da un certo numero di sfere collegate tra loro in maniera più o meno antropomorfa (ricordate uno dei mostri finali di Gunstar Heroes, quello a cubi? Più o meno così), visto che i lottatori spaziano dal canguro al pagliaccio.

Come picchiaduro si tratta della cosa più innovativa che abbia mai visto (anche più di Clayfighters, a cui decisamente si ispira), trovo che sia un'ottima idea quella di cercare di sfruttare un hardware diverso per produrre giochi diversi, non legati a schemi delle vecchie console come possono essere i personaggi digitalizzati alla MK. Il gioco è forse un po' troppo spoglio graficamente, ma sfrutta bene l'intrinseca tridimensionalità dei personaggi spostando l'azione anche su diversi piani di profondità, da vedere. (P.S. Spero che abbiate apprezzato la totale assenza di scontati riferimenti tipo "Un picchiaduro con le palle", ecc.. dall'articolo).

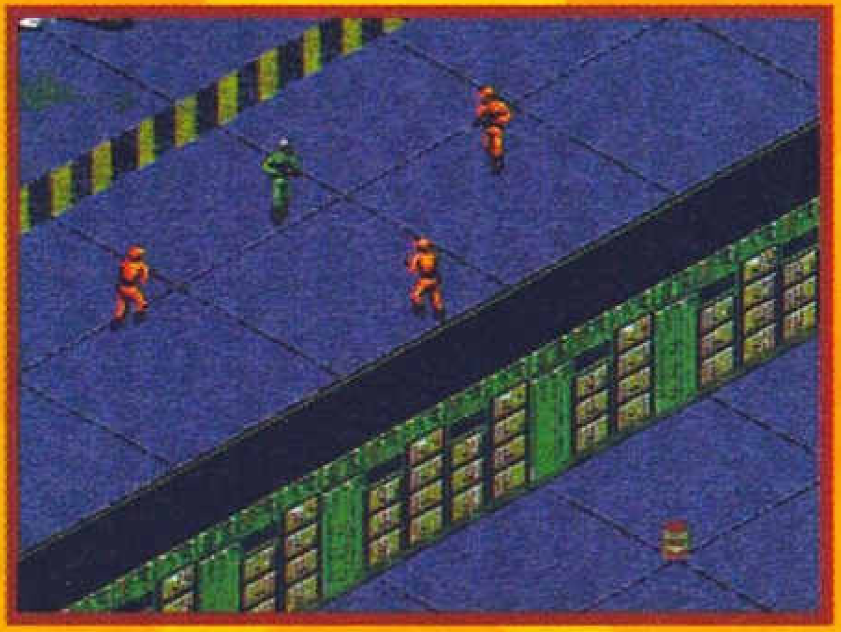
sega CITY



URBAN STRIKE

Riuscite a immaginare un vigile urbano che corre dietro un elicottero in piena città cercando di fargli una contravvenzione? Riuscite a immaginare il suddetto elicottero, un Thunderhawk nuovo fiammante, che si gira lentamente di 180 gradi contro il sole e scarica caricatori di mitragliatori, razzi e una manciata di Hydra contro il vigile e il suo maledetto fischietto?
Probabilmente a qualcosa del genere avevano pensato i programmatori di Desert/Jungle Strike per il nuovo scenario della loro fortunata serie. Sì, perché nonostante il team di sviluppatori si sia notevolmente ampliato, gli uomini alla base del progetto sono sempre quelli. Idem dicasi per il gioco: visto il successo dei precedenti episodi, la base è rimasta sempre quella: uno shoot 'em up isometrico con poca strategia e molta azione, a cui sono state aggiunte diverse componenti.
Anzitutto i mezzi da pilotare sono diversi: avete un futuribile Thunderhawk Attack Chopper e un Osprey III, un elicottero lento e

poco armato utilizzato per il trasporto, per esempio, di squadre. C'è poi l'M-4, un carro armato d'assalto che potrete pilotare in alcune missioni, ma la cosa più interessante è che il pilota dell'elicottero potrà lasciare il suo mezzo, esplorare l'interno di edifici, sparare e avere una limitata interazione con diversi oggetti. Notevoli anche i miglioramenti grafici; in fondo è quella la parte del team che è stata maggiormente rinvigorita: alcune schermate mi hanno lasciato letteralmente a bocca aperta. L'ambientazione spazia da San Francisco a New York a Las Vegas (tra l'altro la topografia delle città per le parti interessate è assolutamente esatta).



La EA promette anche nemici più intelligenti, un maggiore bilanciamento della difficoltà (i primi livelli saranno un poco più facili) e una maggiore longevità del gioco: i miglioramenti sono insomma a 360 gradi e questo Urban Strike promette di essere di gran lunga il migliore della serie.

ENEL-MAN

Il suo vero nome è Spark, scintilla, il nuovo elettrizzante personaggio creato dalla Sega per un nuovo platform che promette molto bene (così come Spark promette di diventare presto l'ennesima mascotte del mondo videoludico; che alla Sega si siano stancati di Sonic? Era anche ora!).

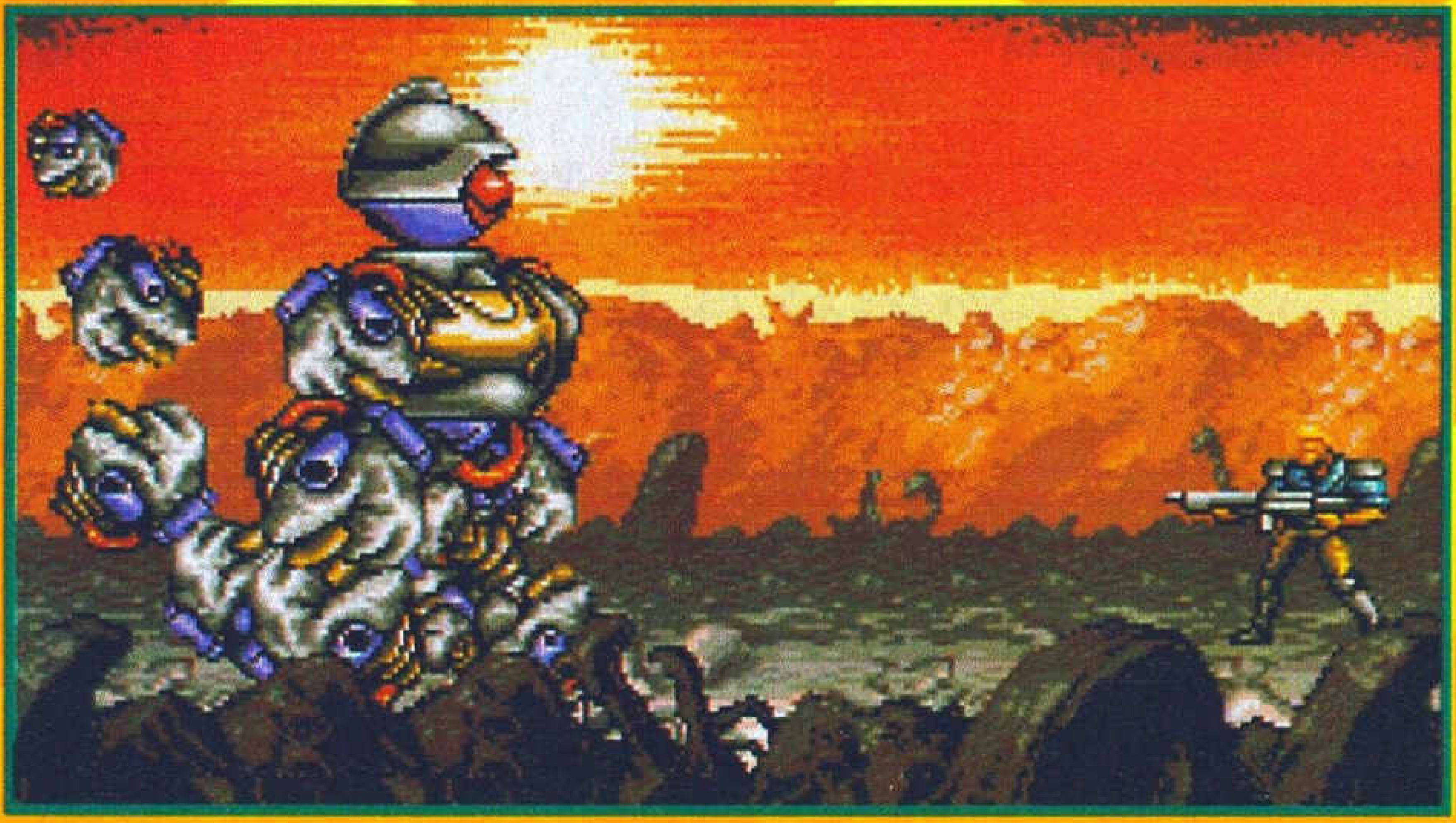
Il platform ricorda molto la serie dei Sonic, pieno di ambientazioni coloratissime che spaziano dagli esterni di città agli interni di un computer, anche come giocabilità. Spark, come Sonic dispone di una mossa che lo rende temporaneamente invincibile, con cui disfarsi degli avversari (un po' come con il Dash Spin): si può trasformare in una saetta impazzita per lo schermo e può focalizzare la sua energia per produrre, per esempio, una spada elettrica.
Adesso che mi ci fate pensare: alla Nintendo hanno Mario l'idraulico, alla Sega, Spark l'elettricista, a quando Imbianchino Man della NEC?

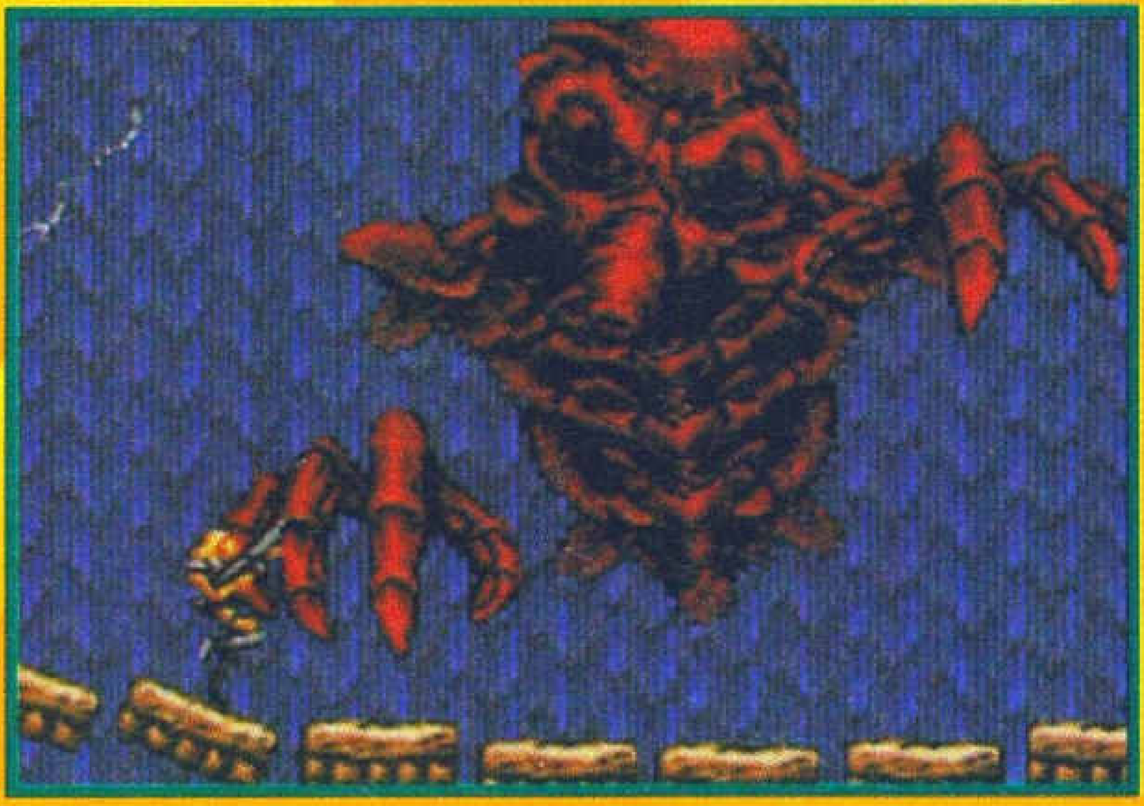
CHUCK RALLY CAMBIA NOME

Chuck Rock non doveva avere una grossa fama sul mercato americano, visto che la Core ha deciso un repentino cambiamento di nome per il suo gioco di "corse" con, per protagonisti, Chuck Rock & Son: il gioco si chiamerà infatti BC RACER. Cosa del tutto superflua visto che il gioco sembra molto carino (una specie di incrocio tra Road Rash e Mario Kart), ve ne parleremo quanto prima...

CONTRA/ PROBOTECTOR

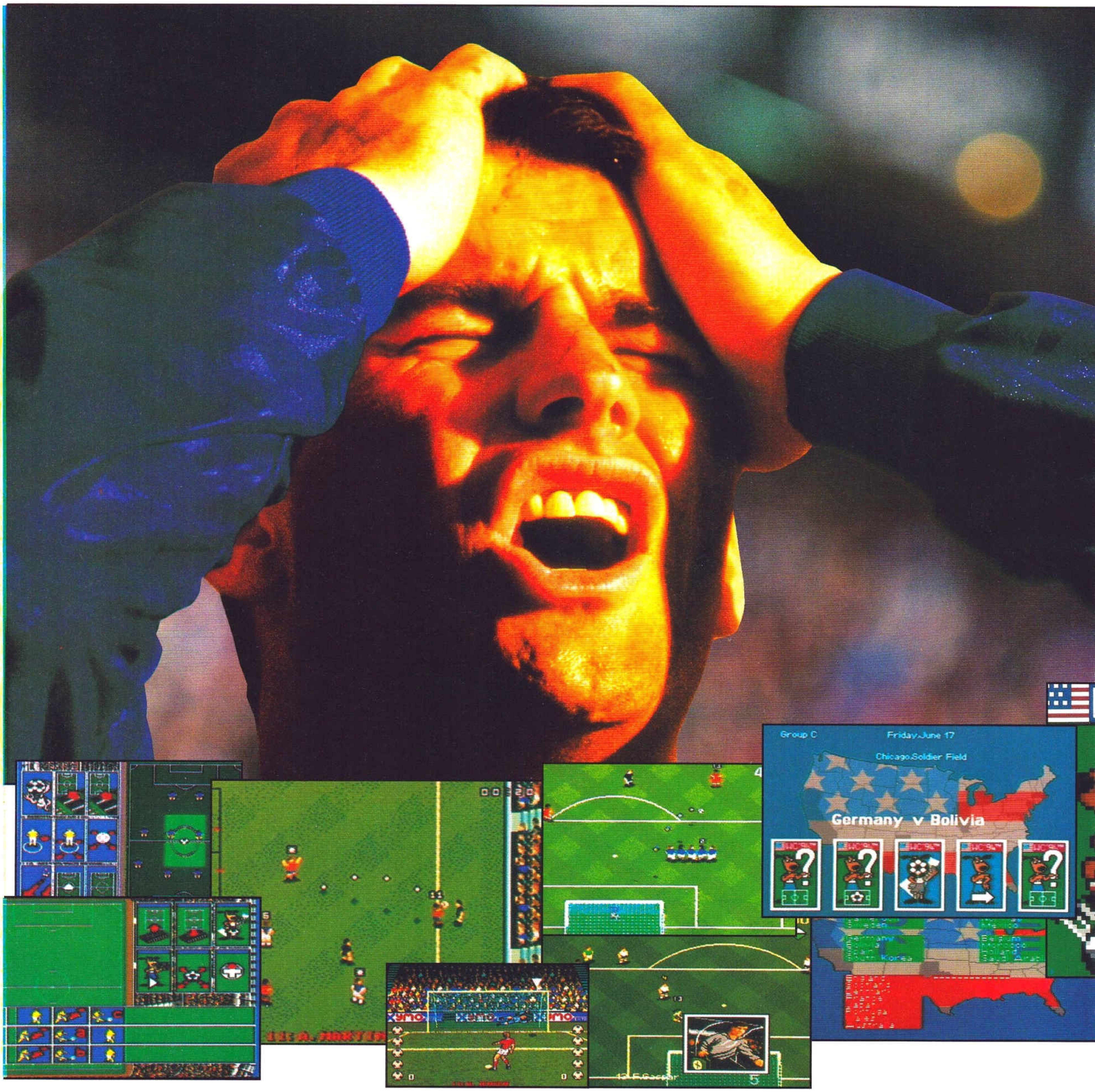
Probabilmente vi è arrivata alle orecchie la notizia che la Konami è al lavoro con il suo quarto Contra per SNES, ma la buona nuova al momento è che è finalmente a buon punto anche la tanto attesa versione Megadrive. Non so voi, ma tra gli shoot 'em up cooperativi (quelli da giocare in due) è sicuramente quello che preferisco, nonostante cominci a essere davvero vecchiotto (qualcuno di voi se lo ricorderà nella versione americana, Probotector, con i due droidi al posto dei commando, uno dei primi e più famosi casi di "censura"). La versione MD è drasticamente differente, comunque, da quella SNES. Potete naturalmente scordarvi le sezioni in Modo 7 (quelle con la visuale dall'alto dei commando, tutta ruota e zooma, uno dei migliori impieghi del Modo 7 che ricordi), ma sono anche cambiati i livelli. Avete inoltre la possibilità di selezionare quattro diversi personaggi. Ci sono gli umani, Ray e Sheena, del tutto identici come caratteristiche, poi una specie di uomo lupo, lento ma molto potente, e la sua controparte robotica il CX-1-DA300, alias Brownie, un robot veloce quanto fragile.
Per il resto il gioco è quello: shoot 'em up a scrolling orizzontale, per due giocatori, con un sacco di power up per potenziare il proprio fucile e un sacco di mostroni di fine livello belli grossi. Sembra spettacolare, e nella Konami nutro decisamente fiducia, non vedo l'ora...





L'UNICO CON TUTTE

PER GUADAGNARSI IL TITOLO D



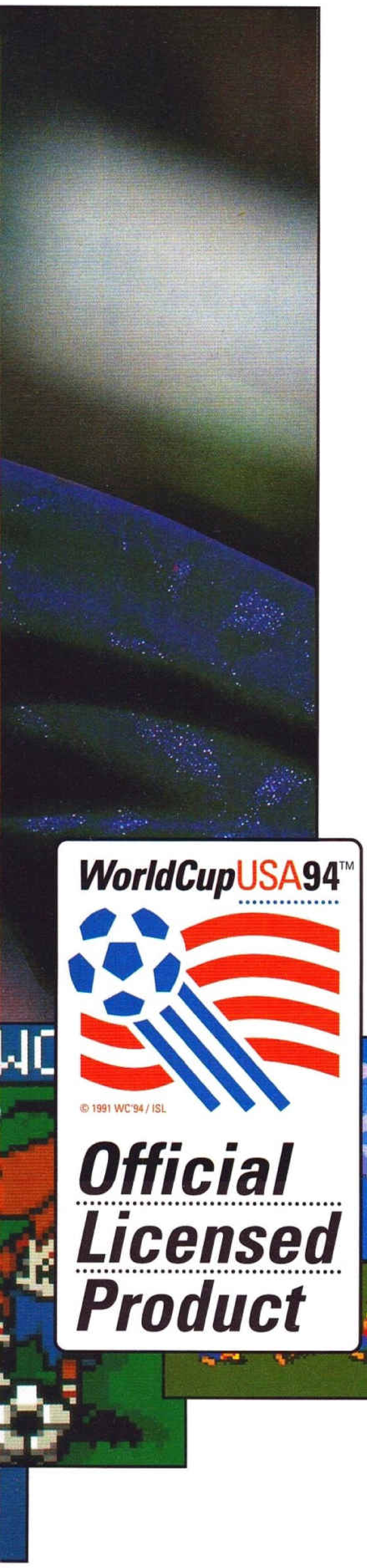
©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold LTD. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA CD' 'MASTER SYSTEM' and 'GAMEGEAR' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAMEBOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo.

Screen shots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

U.S. GOLD®

LE CARTE IN REGOLA

I GIOCO UFFICIALE DEI MONDIALI

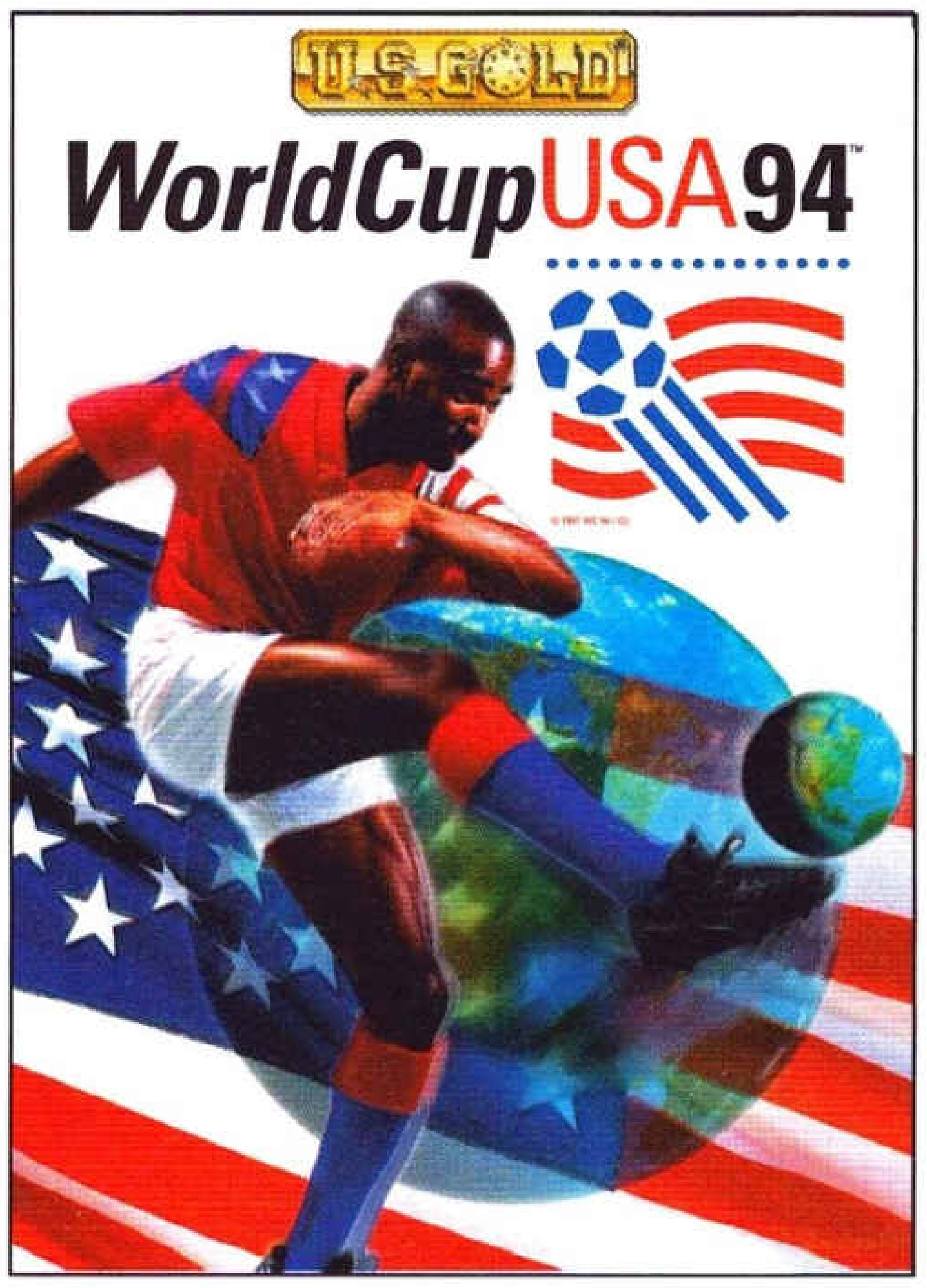


ENTUSIASMO, coraggio, grandi prestazioni e volontà di ferro: i tratti distintivi del più famoso torneo di calcio del mondo e, insieme, gli ingredienti del gioco di calcio *PIU' SENSAZIONALE: WORLD CUP USA '94.* Il più

appassionante test di abilità, strategia e tattica mai concepito. Qualche dubbio? Niente paura! Giocaci e poi ne riparleremo...

WORLD CUP USA '94: assapora il gusto della vittoria!

- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM



LEADER DISTRIBUZIONE

Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111 (10 linee) Fax 0332/870890

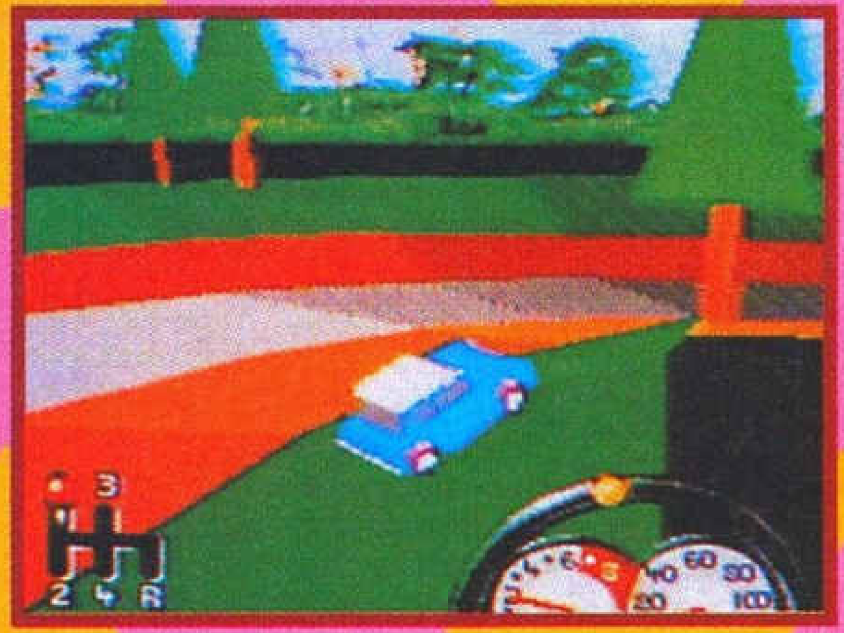
WorldCupUSA94™

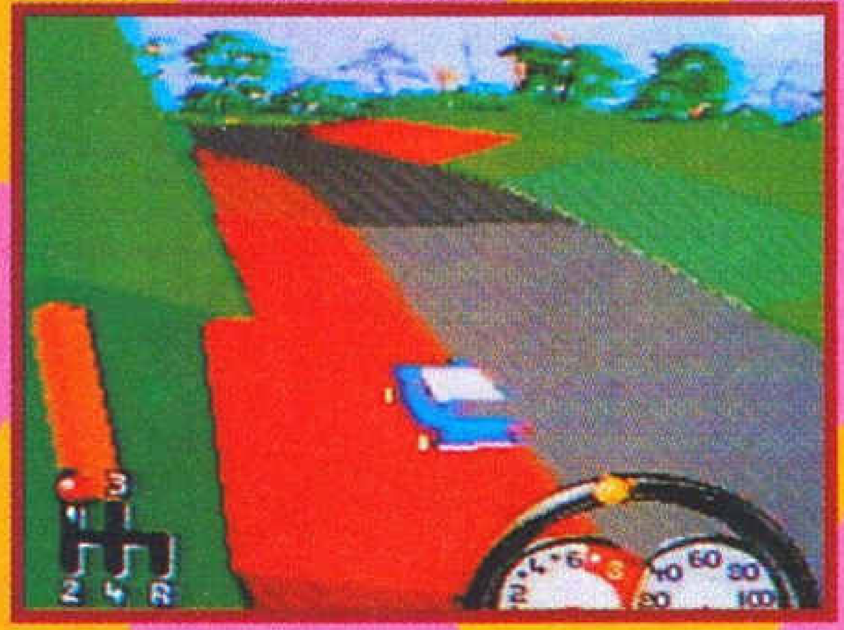
© 1991 WC'94 / ISL

NINTEND

POWERSLIDE

Di giochi per Super FX non ce ne sono ancora molti ma dovrebbero imperversare tra breve, e una delle case di software maggior-





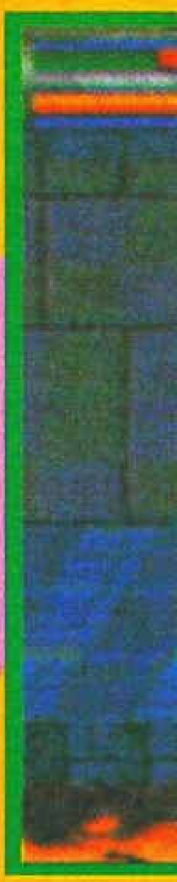
mente impegnate sul fronte poligonale è la Elite. Ricordate? Avevamo già accennato qualche mesetto addietro a POWERSLIDE, che sembra, almeno dalle foto, a buon punto.
Si tratta, tanto per cambiare, di un gioco di corse, una specie di simulazione rallystica visto che, bene o male, la macchina oltre che a correre in pista può fare un po' di fuoristrada: del resto l'ambiente poligonale è ideale per un gioco di questo tipo. Non si tratta certo di una simulazione "seria", ma la Elite ci tiene a precisare che è stata dedicata una notevole attenzione se non al realismo di guida, almeno al realistico comportamento della macchina.
La macchina salta, slitta, va in testacoda, per il suo comportamento si sono rivolti a esperti di simulazioni, e varia a seconda della particolare macchina scelta, a trazione anteriore, posteriore o quattro ruote motrici. Indispensabile anche l'opzione per due giocatori in split screen.
Un gioco definitivamente da tenere d'occhio, anche se con Stunt Race sarà una bella lotta, giusto per informazione dovrebbe uscire anche per 3DO e PC.

DOPPIO PREISTORICO

Quando l'ho visto non ci credevo: LODE RUNNER TWIN. Per chi non lo sapesse si tratta di un gioco risalente al pionerismo dei giochi su computer (ricordo di averlo visto per la prima volta su un Apple II, il nostro assistente di laboratorio alle superiori custodiva l'allora rarissimo computer molto gelosamente nelle pause tra un'ora e l'altra, inutile che vi dica il perché). Il concetto è semplicissimo: un omino se ne vaga per i vari piani (piattaforme, se preferite) di una struttura che ricorda quella di Donkey Kong (a quei tempi le facevano così) e l'unica, terribile, arma a sua disposizione è... una pala. Avete capito bene: l'unica possibilità di distruggere i nemici che pullulano nel labirinto è quella di seppellirli. Il concetto è semplice ma terribilmente additivo (per l'occasione ho anche rispolverato un aggettivo che andava molto di moda qualche annetto fa). Il gioco è stato drasticamente rivisto dal punto di vista grafico, ed è stata aggiunta una interessante opzione per due giocatori in split screen, ma vi dirò di più, sembra perfino carino! Dalla T&E Soft per Super Famicom.

WILD GUNS

Cheee mi preeenda un colpo se quello è il veeecchio Wild Guns! Wild Guns non è affatto vecchio, a dire il vero, è l'ultimo gioco della Natsume (anche il primo per quanto ne so io, non l'ho mai sentita fino ad ora) per SNES. E' lo stile che però è ancora più vecchio dell'ambientazione western del gioco. Si tratta di uno shoot 'em up alla Mad Dog MacCree, Lethal Enforcers, etc: dovete semplicemente tirare giù qualsiasi appaia sullo schermo. Per quanto sono riuscito a capirne non dovrebbe essere possibile utilizzare il Super Scope,.ma potrei sbagliarmi, in compenso sembra realizzato davvero benino. Mi resta un unico dobbio: cosa ci fanno una serie di robot in una ambientazione western (male, non ricordi Il mondo dei robot, di Crichton? NdMestesso).



DO NEWS

GATTO SILVESTRO VS STEVEN SEAGAL

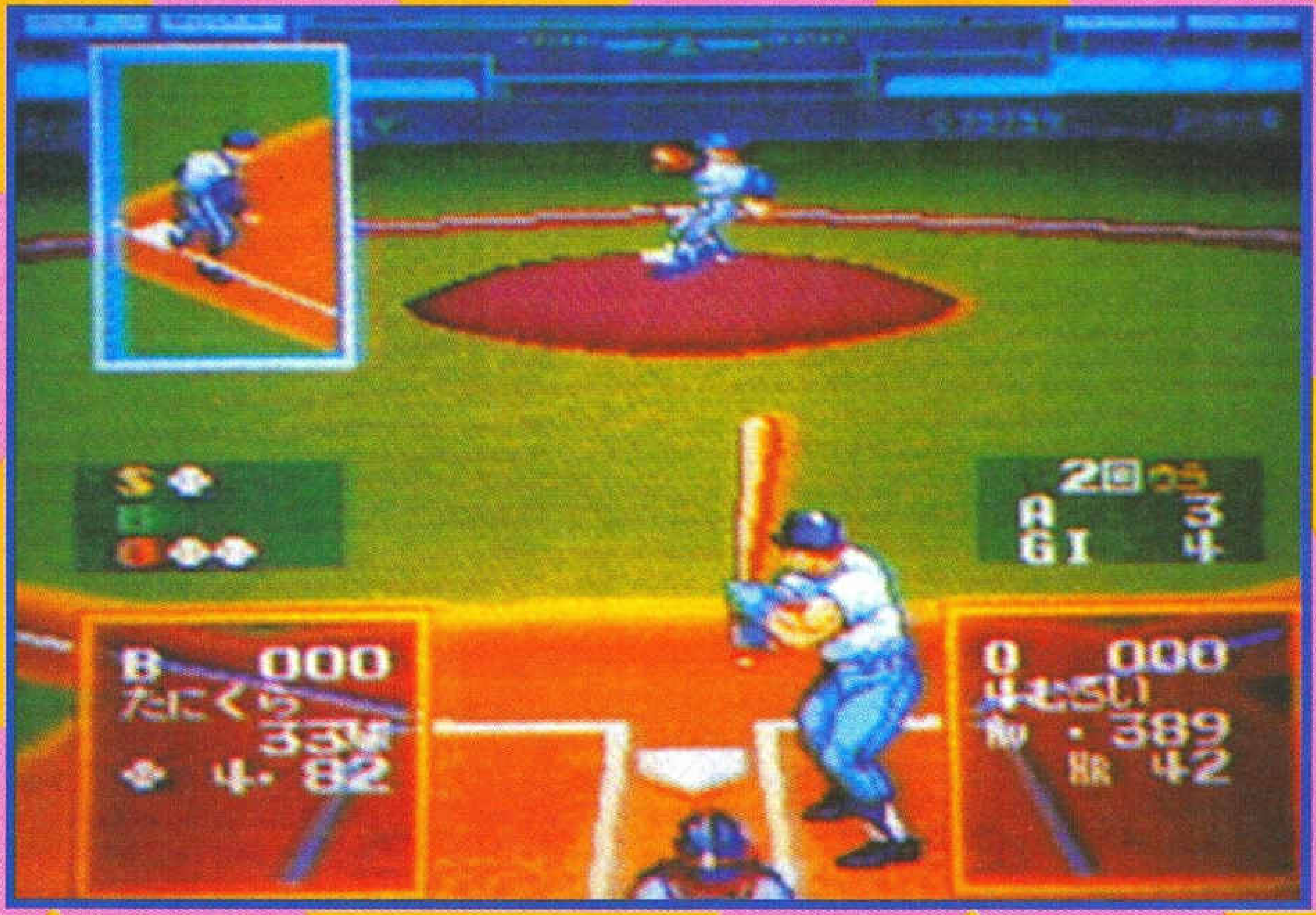
Alti e bassi alla Tecmagik: dopo quella piccola meraviglia (sulla fiducia, visto che non sono ancora riuscito a metterci le mani sopra) di Sylvester e Tweety, è il turno del tie in di uno degli attori più drammaticamente espressivi, significativi, riservati e modesti della cinematografia internazionale: Steven Seagal.
D'accordo, forse mi sono lasciato prendere leggermente la mano da una mia velatissima antipatia

per Steven "tonno" Seagal, THE FINAL OPTION per SNES potrebbe anche essere interessante. Si tratta di un picchiaduro, nel senso più ampio del termine visto che il nostro Seagal, esperto di arti marziali, non disdegna coltelli e pistole, ispirato a uno dei numerosi film (?) d'azione da lui interpretati (?), anche se non saprei dirvi quale visto che sono tutti

pressochè identici. Il gioco è caratterizzato dalla grafica digitalizzata e dalle animazioni in rotoscape (l'attore (?) si è infatti prestato per la digitalizzazione in diverse posizioni che sono state poi ritoccate e animate su console), che, se ben realizzate, possono dare una grossa impressione di realismo. Nella speranza che i programmatori abbiano drasticamente ritoccato la sua faccia nel gioco vi lascio con un amletico dubbio: Steven Segal avrà inserito una clausola nel contratto per cui il suo personaggio NON PUO' morire nel gioco?

SUPERMEGACALIFRAGILISTIKESPIRALITOSO

Non so se avete notato, ma su queste pagine tendiamo ad omettere citazioni su giochi sportivi tipo RBI Baseball XXV o John Madden MCVXXI, ma quando capitano cosucce fuori dalla norma come questo SUPER ULTRA BASEBALL 2 vale la pena di spenderci un paio di parole.
La prima è "esagerato", e la seconDa è "nipponico". Il gioco sarebbe fondamentalmente il solito baseball, se non fosse per il "colpo della fenice nascente" e tutta una quantità di quei scenografici e improbabili colpi speciali che tanto spesso si vedono nei cartoni animati giappnesi. Super lanci, super battute e super intercettazioni, ce n'é per tutti i gusti. Per Super Famicom dalla Culture Brain.



SOCCER SHOOTOUT

E' primavera (almeno, nel momento in cui scrivo), la natura è in

rigoglioso fermento, prati verdi spuntano ovunque, specie sui nostri televisori se solcati da 46 braccia rubate all'agricoltura, e anche i monitor delle nostre con-

sole non sono sfuggiti al primaverile fiorire di giochi di calcio. Soccer Shootout è il calcio secondo Capcom, e c'è poco da dire se non che presenta una visuale laterale, le animazioni sembrano ottime e vari sono anche i colpi che cOmprendono colpi di testa e rovesciate: l'unico modo di giudicare questo genere di giochi è vederlo all'opera su SNES.

IN EDICOLA

THE GAMES machine

Tutte le ultime novità sul mondo dei videogiochi

il numero dell'estate

XENIA EDIZIONI

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

BATTLECORPS

94

GIOCATORI	1
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

"Che mattinata: dopo quaranta ore in sala controllo salta fuori un maledetto rapporto a proposito di "guasti tecnici" sul pianeta minerario Mandelbrot che, a quanto pare, hanno causato un considerevole numero di vittime. E quando chiedi qualche spiegazione cosa ti senti rispondere?"

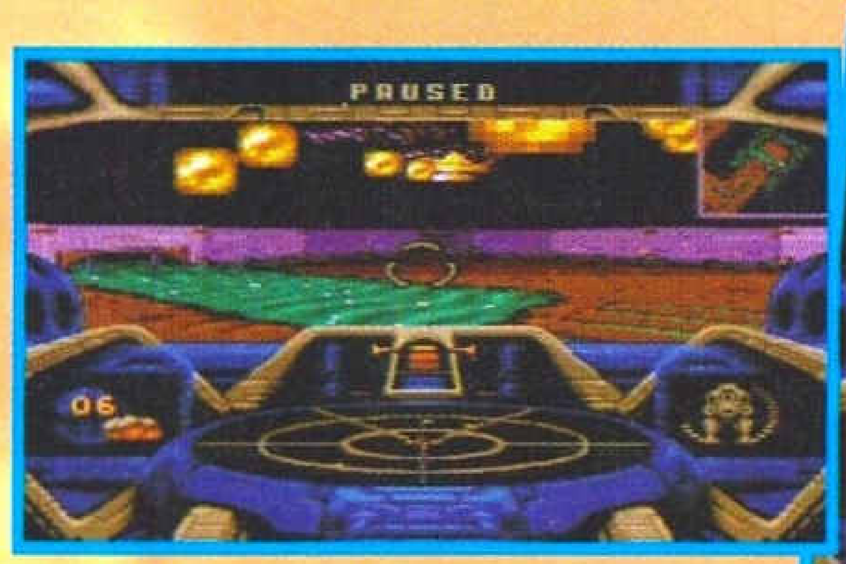
"Le macchine si sono ribellate..." Andava urlando quell'incompetente di un minatore che ha lanciato l'allarme. Le macchine non si possono ribellare, credete a me; i vecchi film del secolo scorso, come quel "Terminator" sono pura fantascienza. Dopo quindici anni passati a combattere le Guerre Corporative me ne intendo, del resto ho trascorso più di metà del tempo uploadato in cosi come quelli che stanno a guardia degli impianti della Interplanetary Mining Corporation (Corporazione Mineraria Interplanetaria). Così ho fatto un rapido scan del

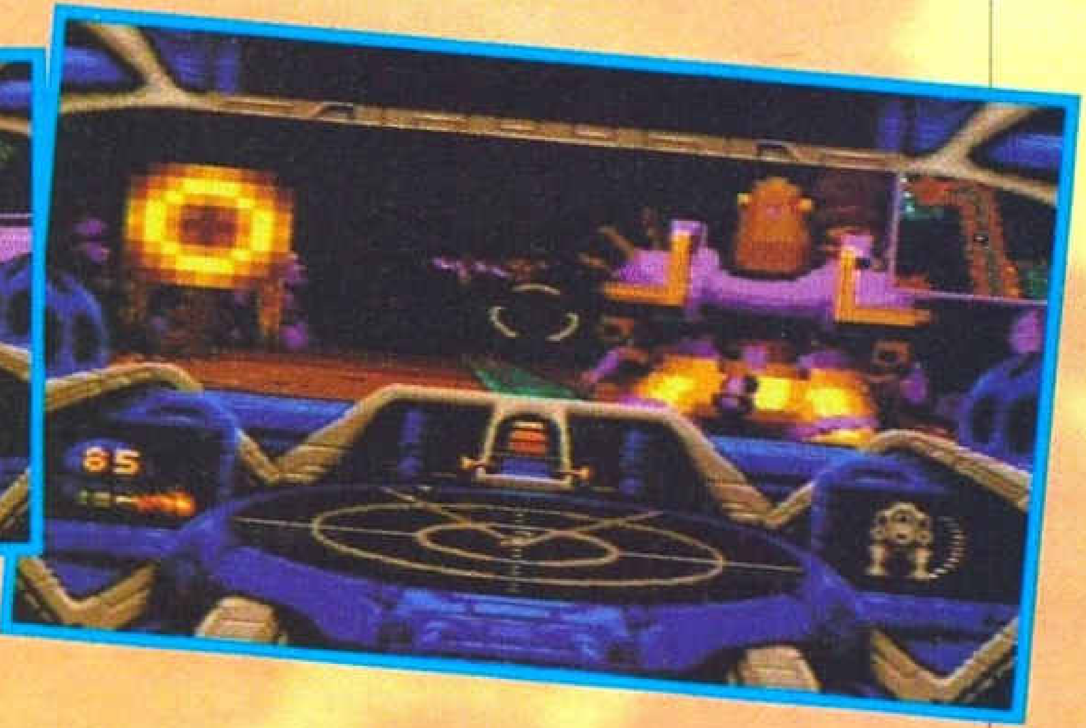
computer della IMC e ho trovato un virus - scommetto il mio pin di Smile che sono stati quelli della BioMech (BioMechanichal Incorporated). E' un semplice virus con una discreta IA che sta controllando le difese di Mandelbrot e si è impadronito della colonia con tutto quello che contiene: i coloni e tutte le riserve di Meridium. Ha, chissà il coccolone che ha preso i pezzi grossi quando l'hanno saputo: il Meridium è l'unico metallo in grado di far funzionare i nuovi reattori a super fissione. E così cosa succede? Chiamano subito noi e si mostrano molto gentili: prima ti mettono sotto naftalina per due anni ad addestrare tre pivellini ancora col latte - e qualsiasi cosa abbia mangiato Dika da piccolo - sulle labbra, poi ti impediscono di montare in uno di quei bestioni perché "sei troppo prezioso", e pretendono di farti mandare tre ragazzini a fare un lavoro da uomini... Stavo molto meglio quando la guerra tra corporazioni era ufficiale e ognuno aveva la sua fetta di divertimento. Ma andiamo dai tre pivellini a dare la buona notizia...

"Allora signori (e signora), questa è una missione di estrema importanza: dobbiamo penetrare uno dei migliori sistemi di difese planetarie mai installati, disattivarlo e, dopo aver reso sicura ogni zona del pianeta, raggiungere il computer centrale e rendere inoffensivo il virus. E' inutile che vi ricordi che i danni vanno inflitti solo all'equipaggiamento bellico, e ciò vuol dire che se farete solo un graffio alle infrastrutture, ai coloni o - cosa forse più importante - ai depositi di Meridium vi farò passare la vita a pulire il pavimento della sala macchine e dell'hangar con la lingua, e questo se sopravviverete, altrimenti userò ciò che rimane di voi. Prima di ogni missione sarò a vostra disposizione

VF

Battlecorps mi ha fatto una buona impressione, genericamente parlando. Ha, secondo me, le sue modeste pecche: a volte la grafica risulta un po' confusa e il sistema di controllo è abbastanza difficile da gestire, specialmente all'inizio. D'altro canto la grafica (pur essendo "blurrata" in qualche occasione) è decisamente bella, il suono è incredibilmente curato (ottime le musiche da CD) e anche la struttura del gioco è migliorata rispetto al suo predecessore di casa Core (Thunderhawk): le missioni sono più varie e nel complesso più strategiche, aumentando la profondità del gioco. Un ennesimo ottimo titolo per MCD della softwarehouse inglese.





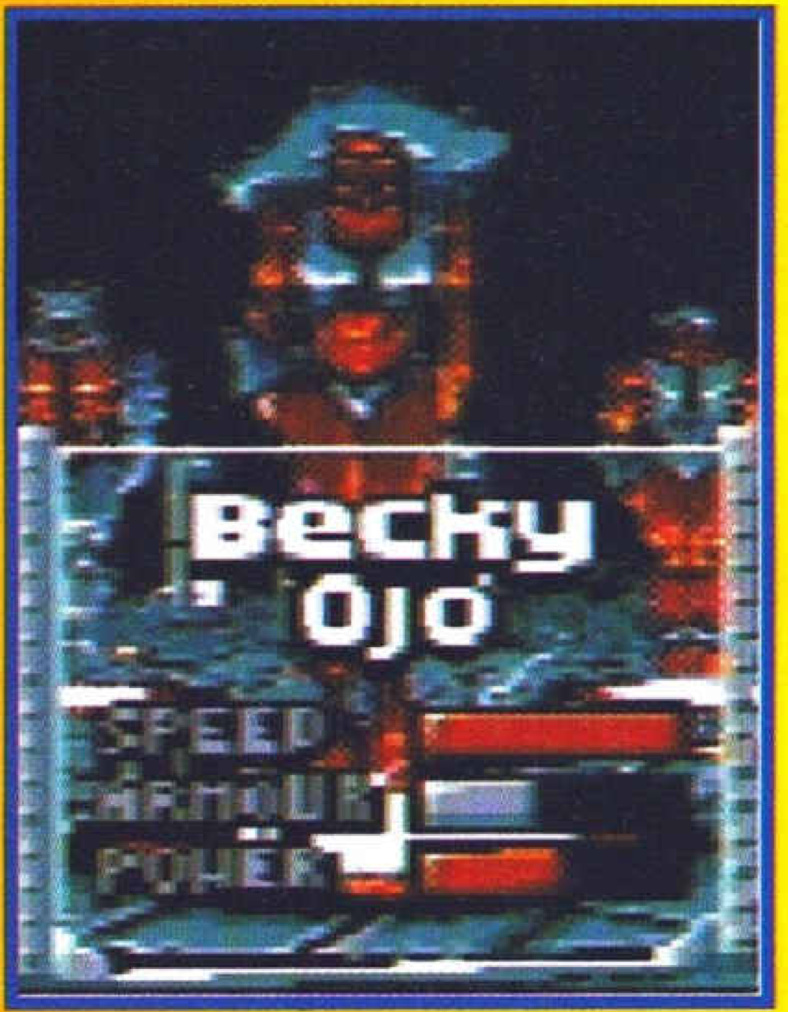
BATTLECORPS

per fornirvi, assieme a delle stime sulle forze nemiche e a qualche consiglio sulle tattiche da impiegare, le indicazioni necessarie per raggiungere l'obiettivo e portare a termine con successo l'incarico affidatovi.
Alcuni appunti: Mandelbrot è un pianeta che si trova a otto anni luce dalla Terra, nel sistema stellare di Capella. Le zone da ripulire dalla sicurezza impazzita sono dodici: si va da quella specie di mare di lava che si trova all'equatore, alle due cappe polari, ai sotterranei e alle fogne della base. L'ultimo livello di difesa dovrà essere abbattuto nel cyberspazio, in modo da rendere il virus inoffensivo.
L'equipaggiamento è quello standard: BAM (Bipedals Attack Machines - macchine d'attacco bipedi) di classe Armordillo a tre velocità d'avanzamento e due di retrocessione. Le informazioni sono come al solito fornite da un display di messaggi, una mappa, un radar, un indicatore di velocità, un segnalatore dell'arma selezionata, uno dello stato degli scudi e un mirino provvisto di un indicatore di direzione. L'armamento invece è stato aumentato: il solito doppio cannone al plasma, un lanciamissili a ricerca automatica, un mortaio a colpo singolo o triplo, un lanciafiamme e un altro cannone al plasma, più potente ma con un numero limitato di colpi. Ricordate che dovremmo essere in grado di rifornire il vostro arsenale a intervalli regolari, ma alcune armi non saranno in grado di funzionare in determinate condizioni (per esempio le estreme temperature dei poli o del mare di lava).
Domande? No? Bene, buona fortuna."
OK pappemolli, la storia adesso la sapete. Il buon vecchio Moses (nome in codice del computer) è impazzito e bisogna eliminarlo. E qui entrate in scena voi: dovete impersonare uno dei tre pupilli di Chuck Calgary (lui è fiero di loro, ma non glielo dirà mai) e andare su Mandelbrot a spazzare via tutto quello che si muove.
Le missioni che dovete portare a termine sono tredici, e si diffe-

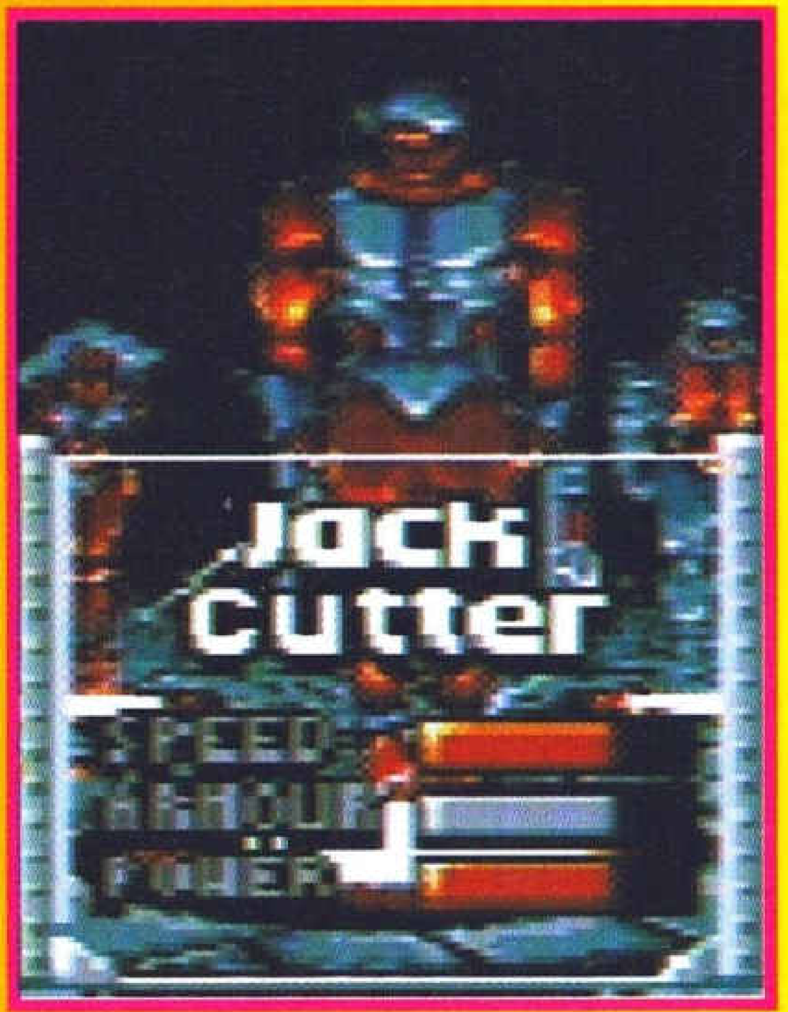
I TRE DELL'OPERAZIONE BATTLECORPS

Rapporto n° 37956-921

Da: Ten. Charles "Chuck" Calgary, Direttore delle Operazioni dei Battlecorps
A: Quartier Generale
Soggetto: soldati scelti Becky Ojo, Jack Cutter e Dika 'A' Jang.
Questo rapporto è strettamente confidenziale - che i tre pivelli non sappiano mai cosa penso di loro. Sono bravi, ci è voluta un po' di fatica ma sono riuscito a farne tre combattenti di prim'ordine.
Le caratteristiche principali considerate in questo rapporto sono la velocità del soggetto, la capacità di fuoco e la corazzatura preferita (quando uploadati nelle rispettive macchine):



Becky Ojo:
ex campionessa di kick boxing, la ragazza ha i riflessi di una mangusta. E' veloce e spara piuttosto bene, ma preferisce una corazza leggera.



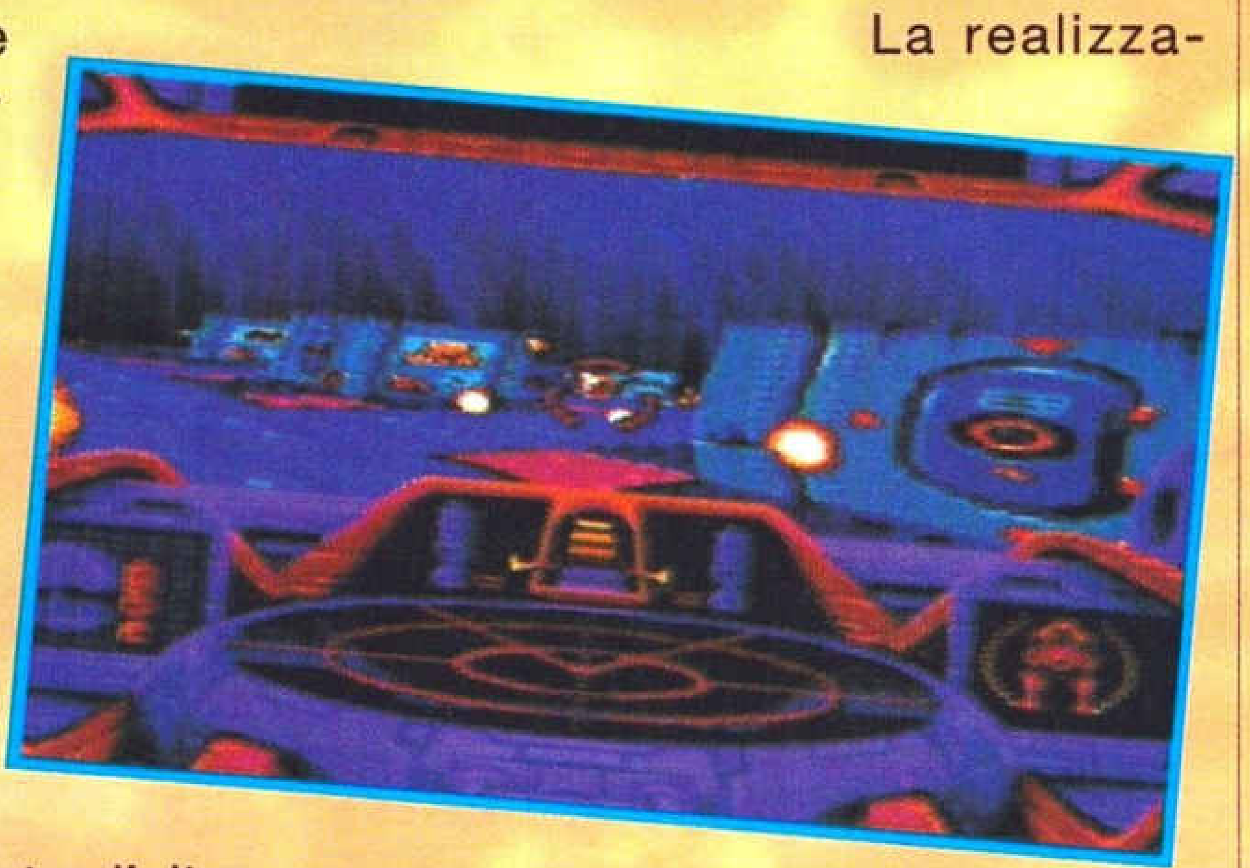
Jack Cutter:
quasi un veterano, il mio corso l'ha solamente aiutato a tirar fuori il meglio. Buona velocità, buona mira, corazzatura media. E' un jolly.

Dika 'A' Jang:
un polimorfo con l'istinto di uccidere. Ottima potenza di fuoco e ottima armatura, che però vanno a scapito della velocità. Artiglieria pesante.

I suddetti soggetti sono caldamente raccomandati per la missione; ottime le possibilità di portare a termine il compito, discrete quelle di farlo vivi.
Fine rapporto.

Chuck

renziano in maniera alquanto sostanziale: ci sono missioni di commando (distruzione di scudi, di postazioni radar, di generatori), di supporto alle truppe in arrivo dopo di voi, e di testa di ponte (nella quinta dovete preparare la strada alle truppe di sbarco), e tutte sono fra loro articolate (per esempio nella decima missione non dovete perdere tempo, perché dovete raggiungere la fine del livello abbastanza in fretta da salvare il plotone rimasto intrappolato dalle forze nemiche nell'undicesima). Il fatto che le missioni siano articolate fra di loro non significa assolutamente che dobbiate farle tutte l'una dietro l'altra - potete comunque sempre farlo, se volete. Altrimenti - è questa la cosa curiosa a proposito del gioco - non preoccupatevi: è possibile accedere a ogni missione sin dall'inizio, per cui se vi stufate di giocare la volta successiva vi basterà riprendere da dove avevate smesso. Questo mina solo leggermente la longevità del titolo, perché in fondo in fondo non riuscirete tanto facilmente a finire l'ultima missione per prima, e poi volete mettere la soddisfazione di avanzare all'interno della storia? In ogni caso poi la scelta a questo riguardo spetta solo a voi: una volta col joypad in mano sarete voi a decidere da dove cominciare.



La realizzazione tecnica del gioco è stupefacente: anche in Battlecorps, come del resto avveniva in Thunderhawk, vengono sfruttate le tanto decantate e poco usate capacità di rotazione e scaling del Mega CD. I 64 colori su schermo vengono utilizzati tutti, e a volte in maniera un po' avver-

MAO

Stordente è l'aggettivo ideale per definire Battlecorps. Oddio, nulla da ridire per quanto riguarda la realizzazione tecnica e le musiche (e non poteva essere altrimenti, visto che si sta parlando di un CD), ma il prodotto in sé per sé è permeato da come una sensazione di (assorbimento? NdAlex) deja vu. Non parliamo poi del sistema di controllo che è tutto fuorché user friendly. Nel complesso però Battlecorps è un buon prodotto, a mio modo di vedere ancora inferiore a Thunderhawk, ma che comunque offre una varietà di missioni e personaggi abbastanza ampia che non possono che incrementare il parametro longevità. Dategli comunque un'occhiata prima di comprarlo: o ne rimarrete affascinati o lo detesterete.

SIM HI•FI '94 Fiera Milano

15 • 19 Settembre

HOME ENTERTAINMENT INSIEME '94

Nella più importante rassegna di prodotti elettronici per il tempo libero, ti aspetta il Negozio del Futuro dove potrai acquistare Videocassette, Dischi, Videogames ed i nuovissimi CD-ROM per computer

NON PERDERE L'OCCASIONE !

visita il FUTURE STORE di HEI '94

Padiglione 20: operatori - Padiglione 19: pubblico

Ingresso: Porta Meccanica

Orario: 9.30 - 19.00

UNIVIDEO

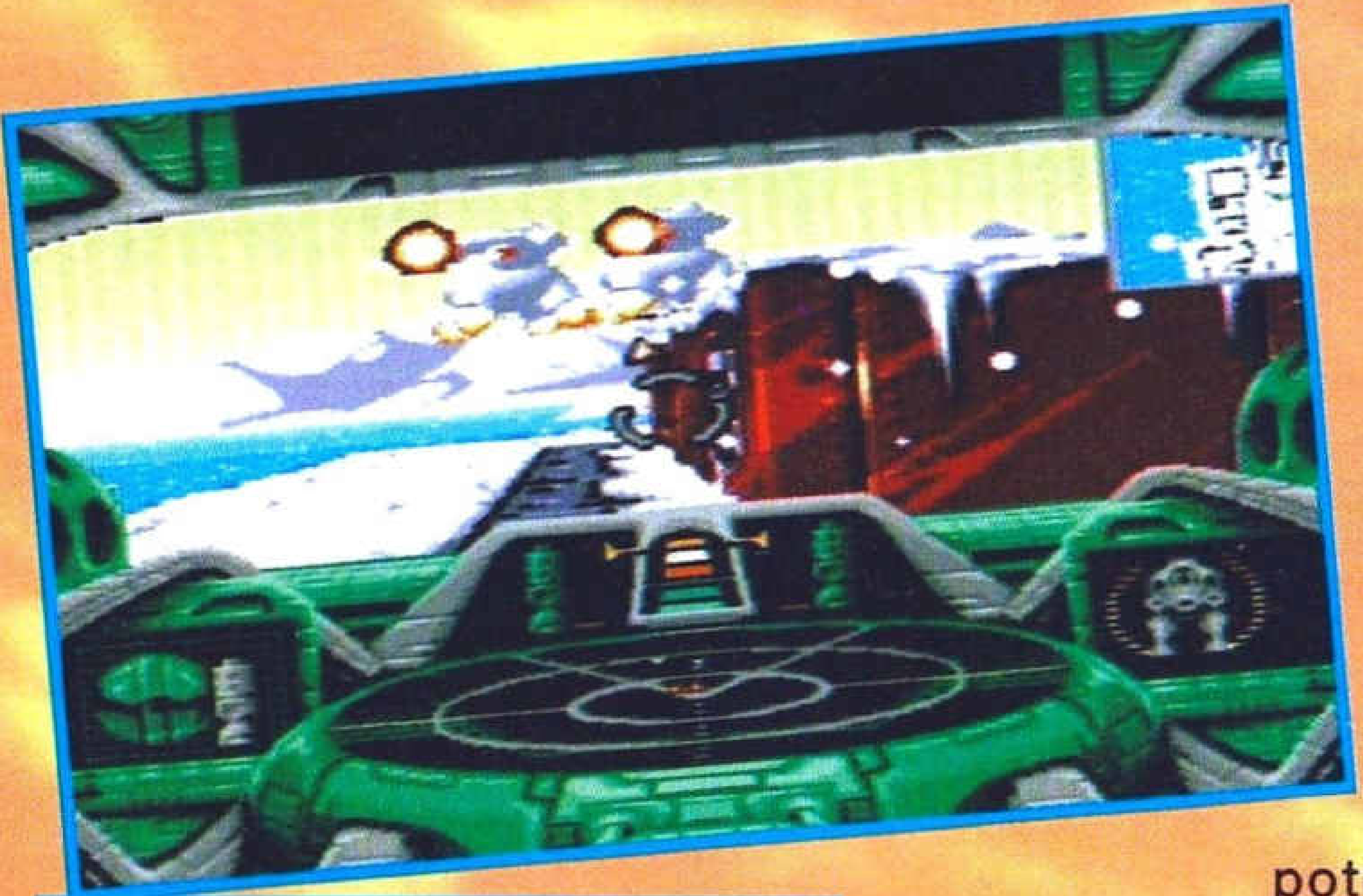
F.I.M.I.

Federazione Industria Musicale Italiana

BATTLECORPS

JH

Battlecorps è esaltante. La musica è qualcosa di assolutamente imperdibile. Provate a giocarlo con le cuffie (per gustarvi appieno l'effetto stereofonico), mettete il volume al massimo e iniziate la missione. Dopo il primo momento di sconcerto passato a capire quali siano i tasti e a cosa servano, ecco che inizia il divertimento. Tutto è immediato e naturale: qualunque cosa si muova va distrutta; qualsiasi cosa vi spari va distrutta velocemente; qualsiasi cosa faccia fuoco contro di voi e si muova ha già vissuto troppo a lungo per i vostri gusti! Questo deve essere lo spirito degli shoot 'em up: distruzione totale, entusiasmante e su vasta scala. Forse la realizzazione tecnica avrebbe potuto essere un po' più efficace (le torri che appaiono misteriosamente dal nulla le trovo un po' fastidiose), ma tanto tutto quello che non vi piace lo potete fare a pezzi. E con quanta roba potete farlo a pezzi: missili a ricerca calorica, mitragliatori, cannoni al plasma, raggi laser, mortai, artiglieria pesante e addirittura lanciafiamme. Finalmente un bel gioco per Mega CD.



sa all'occhio: in parole povere a volte fra texture mapping e grafica un po' blocchettosa si fa fatica a capire cosa si vede. Le musiche sono spettacolari. Pensavo fossero belle fino a quando non ho provato a giocare con le cuffie: mmmh, per me numero uno. La colonna sonora tende a essere incalzante, piena di ritmo, e quando vi trovate in mezzo a uno scontro a fuoco essa contribuisce a rendere il tutto ancora più frenetico. I complimenti vanno specialmente ad Anthony Weeldon, i cui assoli di chitarra danno al tutto un tocco in più. Ma passiamo ora a quello che vi sta certamente più a cuore, e che in fondo è l'anima di un gioco (come del resto potrebbe far intuire la parola...): la giocabilità. Qui le cose si fanno un pochino più serie: non c'è nulla da fare, Battlecorps all'inizio è piuttosto difficile da controllare decentemente, e i primi combattimenti potrebbero risultare frustranti. Il problema maggiore è dato dal dover coordinare i movimenti della torretta articolata del mech (avevo forse dimenticato di dirvi che siete alla guida di un mech?), che può ruotare verso destra o sinistra anche durante la marcia, senza per questo influenzarla in alcun modo. Per cui potrebbe benissimo capitarvi di essere sotto il fuoco nemico, di stare per cadere nella lava e di non sapere cosa fare perché siete praticamente girati dall'altra parte. Indubbiamente situazioni come questa richiedono un po' di pratica, ma dopo qualche partita non vi creeranno troppi problemi. La difficoltà è ben calibrata, e in caso non vi soddisfasse il settaggio potete scegliere tra i canonici tre livelli, ovvero easy, medium e hard. La longevità a mio avviso è piuttosto elevata: si è abbastanza spronati a portare a termine la missione, giusto per vedere cosa si incontrerà più avanti nel livello (di sicuro non per vedere il livello successivo, visto che si può iniziare da dove si vuole).

Un ottimo titolo, quindi (l'ennesimo della Core per Mega CD), piuttosto innovativo per come è stato implementato, almeno per quanto riguarda le macchine Sega. Consigliato a tutti coloro che sono appassionati di mech, a tutti quelli che non hanno paura di metterci un po' a imparare a giocare, e... a tutti gli altri.
Ciao pappemolli, e portatemi i chip di Moses su un piatto d'argento.

Alex "Chuck" Calgary

MEGA CD	
GRAFICA + spettacolare e ben animata - a volte un po' confusa	93
SONORO + musiche da un'altra galassia + effetti sonori scarsini ma molto buoni	97
GIOCABILITÀ - difficile all'inizio + ma una volta iniziato...	96
LONGEVITÀ + veramente avvincente - si accede subito a tutti i livelli	90
CORE DESIGN	94

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

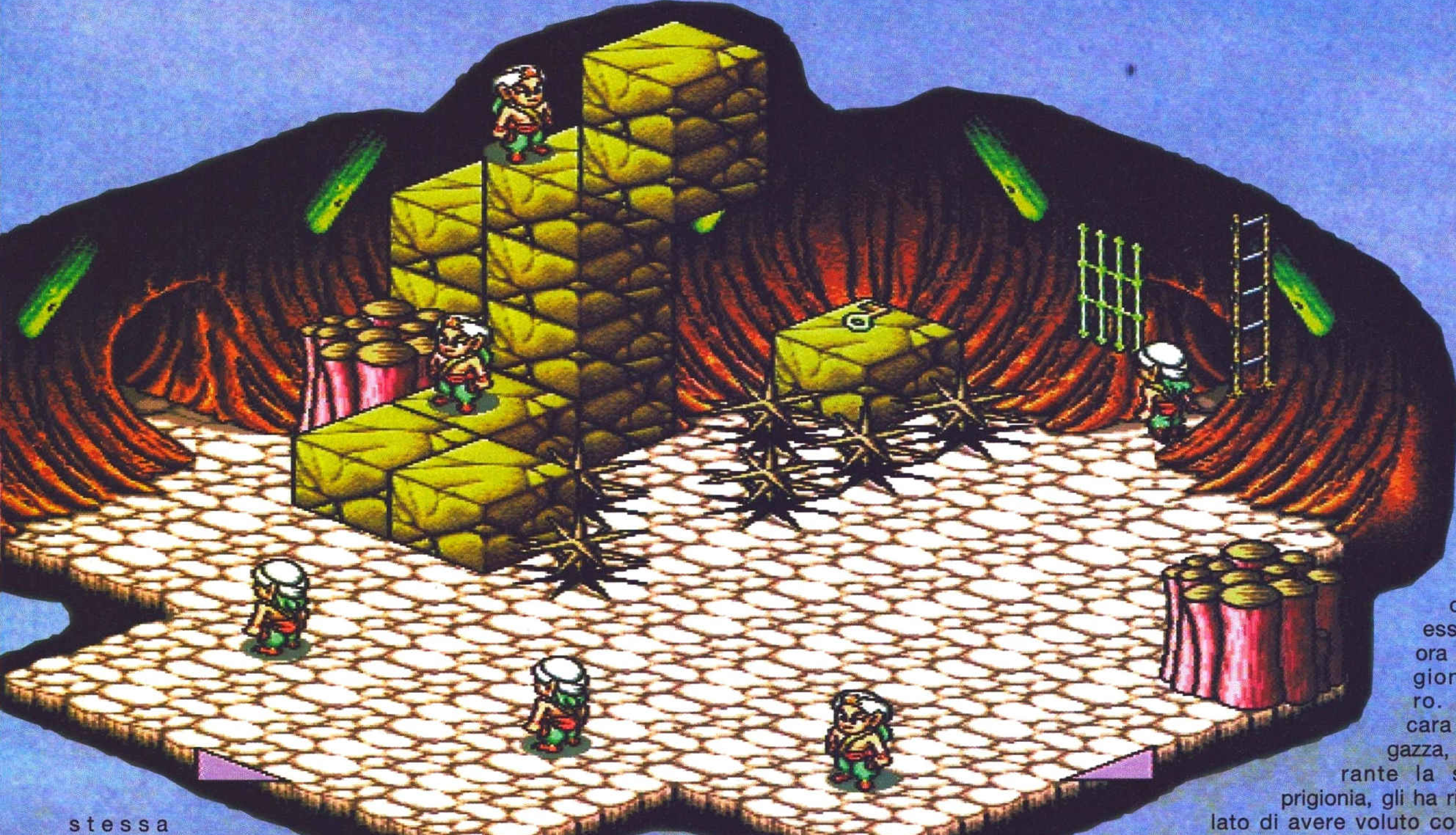
MAO

E' incredibile, questo mese non riesco a trovare un gioco con un sistema di controllo umano. Va bene che la prospettiva simil isometrica, però un po' più di impegno nelle routine di gestione dei movimenti potevano anche mettercelo i programmatori. Comunque alla fine della fiera quello che più interessa è se il gioco merita o meno. Il voto dato da Andrea mi sembra eloquente, nel senso che se vi piacciono i giochi di ruolo dove dovete vagare per labirinti sterminati, evitare qualche trabocchetto piuttosto ostico (più che altro a causa della difficoltà di controllo), raccogliere i power up più eterogenei e ogni tanto affrontare qualche bestione MOLTO più grosso di voi, allora Equinox potrebbe anche piacervi. In caso vi siate stufati, come me, di giochi di questo tipo, Equinox rimarrà "uno dei tanti" prodotti carucci, giusto per farci un paio di partitine. E poi lo diceva anche Gianni Morandi: "... uno su mille ce la fa...".

Un'affascinante (?) fanciulla sulla strada della magia, un vecchio e potente mago e un giovane ardimentoso: indovinate un po' quali sono i rispettivi ruoli all'interno della nostra storia...

...E invece no! O meglio, e invece no se avete pensato che il vecchio mago fosse il cattivo di turno, la ragazza la povera vittima e il giovine l'eroe. Beh, per essere sinceri con il ragazzo ci avete azzeccato, ma i ruoli degli altri due personaggi sono letteralmente invertiti.
La nostra storia comincia in un momento imprecisato di un mondo imprecisato in un universo imprecisato. Sappiamo comunque qual è l'esatto periodo dell'anno:

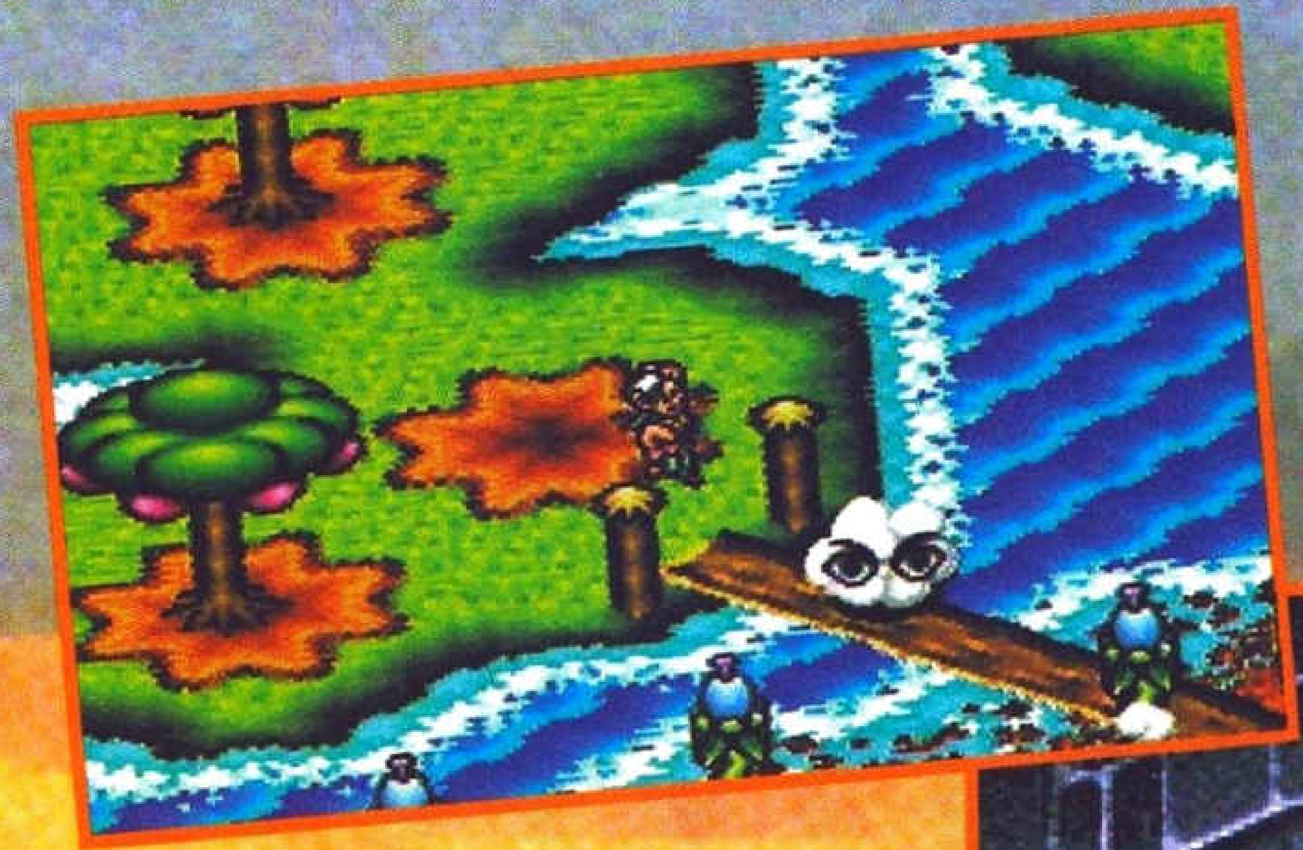
il Solstizio. In questo magico giorno, quando il potere e i sortilegi raggiungono il proprio apice, il grande Shadax ha compiuto un'impresa di titaniche dimensioni, sconfiggendo il male e gettando il proprio mondo in un periodo di pace e ricchezza senza precedenti. Quale fosse stata la difficile e sicuramente temibile ordalia dello stregone non ci è dato di sapere, ma in ogni caso ne è uscito vincitore, stabilendo il perfetto equilibrio tra bene e male, sconfiggendo la crudele Regina delle Tenebre.
A questo magico giorno hanno fatto seguito anni di luce e speranza, anni durante i quali Shadax è divenuto l'uomo più amato del regno: centinaia di persone giungevano da tutti i paesi per rendergli omaggio, nella speranza di poter vedere il loro salvatore, colui che aveva debellato l'oscurità. Ma Shadax non aveva lottato per la gloria, bensì per raggiungere la pace interiore, una pace che fu poi costretto a cercare nell'eremitaggio e nella solitudine, fuggendo dalla calca di folla entusiasta. Un giorno, però, dal mago giunse una dolce e timida ragazza. Il suo nome, disse, era Sonia, il suo desiderio quello di conoscere la magia. Naturalmente, la prima risposta fu un secco rifiuto da parte del mago, piuttosto seccato, tra l'altro, di essere disturbato anche durante il proprio eremitaggio. A dire la verità, i rifiuti furono più di uno, poiché la ragazza continuava a tornare ogni giorno da Shadax, sempre chiedendogli la



stessa cosa: di iniziarla alla magia. E la risposta era sempre la stessa, ma ogni volta il rifiuto era meno secco e l'uomo passava sempre più tempo a cercare di capire cosa potesse spingere Sonia a cercare, con così tanta decisione, la strada della magia. Alla fine, dopo quasi due mesi durante i quali il rituale continuò immutato, lo stregone diede il proprio assenso: aveva avuto modo di conoscere bene la ragazza, e il suo cuore gli suggeriva di dividere con lei il proprio sapere. E, per quasi cinque anni, tutto andò per il meglio, con la giovane Sonia che apprendeva con sempre maggiore curiosità gli insegnamenti impartitele dal maestro. Alla fine, però, quello che tutti state attendendo accadde: Sonia, rivelandosi per quello che realmente era, colpì Shadax a tradimento, facendolo prigioniero e impossessandosi di tutte le sue magie. La ragazza, in realtà, aveva finto per tutto il tempo, nascondendo la propria natura malvagia e la propria ambizione.

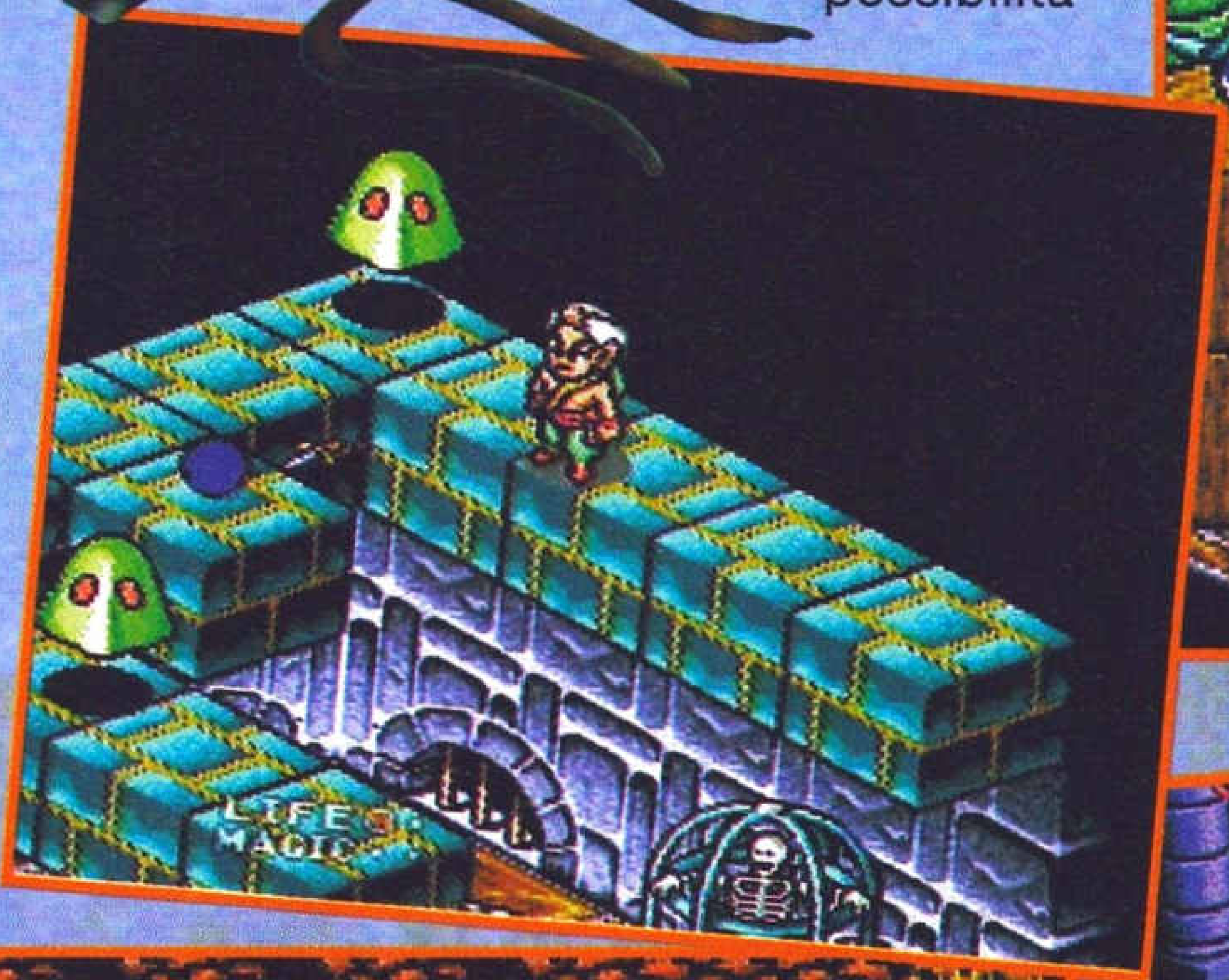
Nel momento in cui inizia il gioco, il protagonista (nonché figlio del mago) viene contattato dal caro - e pollo - Shantax, che gli rivela di essere stato ingannato dalla amabile Sonia, e di essere ora prigioniero. La cara ragazza, durante la sua prigionia, gli ha rivelato di avere voluto conoscere la magia per assurgere al ruolo di nuova Regina delle Tenebre, un'amabile intenzione che ha tutti i mezzi per attuare. Inutile dire che spetta a voi togliere le patate dal fuoco al vecchiardo e, guarda caso, la grande odissea avrà inizio proprio nel giorno dell'equinozio.

Il gioco è diviso in tre sezioni principali, che si alternano in base alle azioni che vengono intraprese: l'avventura inizia con una ripresa tridimensionale dall'alto, su una mappa che mostra - in scala piuttosto ridotta - la prima delle terre da attraversare (in tut-



t o sette). Potete muovere il vostro personaggio liberamente, evitando ovviamente i numerosi ostacoli naturali, alla ricerca delle entrate per i dungeon sotterranei. L'obiettivo di ogni livello è proprio quello di entrare nel sottosuolo e recuperare le sfere di potere - dodici per terra - ivi disseminate dalla crudele Sonia. In questa prima sezione non vi sono combattimenti e non vi è la possibilità di agire direttamente sul proprio personaggio (utilizzando equipaggiamento, armi o magie). Esiste comunque la possibilità di entrare in contatto con i numerosi mostri erranti (sputati da un pozzo o catapultati da una nuvola...), che malgrado la varietà di razze mantengono un punto in comune: il fermo proposito di spedirvi all'altro mondo. Una volta che il contatto ha luogo, si passa alla seconda sezione: una zoomata sulla scena mostra il nostro eroe e il suo avversario, uno di fronte all'altro, pronti a saltarsi alla gola. Qui è possibile - anzi, consigliabile - utilizzare armi e magie, per riuscire a portare in salvo la pellaccia. Nei primi livelli è anche possibile fuggire, lasciando l'avversario con un palmo di naso. ma non sperate di poterlo fare in eterno...

L'ultima delle sezioni previste, nonché la più importante, è quella che si svolge nei sotterranei, come probabilmente avrete già intuito: il gioco, in questo caso, sfrutta una visuale isometrica. Di volta in volta vengono rappresentate le varie stanze - o parte di esse, quando sono troppo grandi per stare sullo schermo - con le uscite segnalate da apposite frecce. Naturalmente, anche in questo caso i nemici non si fanno certo pregare, e sembrano avere l'unico scopo di eliminare il nostro eroe. Naturalmente, le sfere magiche non sono gli unici oggetti che si possono recuperare nei dungeon: la lista comprende anche pozioni capaci di aumentare punti magia, armi e incantesimi. Gli scontri avvengono come in un normale arcade, con uno dei tasti che serve a lanciare l'arma e un altro per le magie. Non viene comunque contempla-



TMB

Gli RPG non sono tra i miei giochi preferiti, ma incredibilmente questo Equinox è riuscito a catturare in pieno il mio interesse, complici una giocabilità davvero molto buona e una grafica veramente pulitissima. L'unico grosso difetto risiede nella prospettiva forzata, anzi sarebbe meglio definirla falsata, infatti alcune volte si salta da una piattaforma sicuri di cadere nel vuoto e invece ci si ritrova in tutt'altra posizione, e questo nelle situazioni particolarmente delicate non facilita di certo le cose. Comunque complessivamente non ci si può affatto lamentare, Equinox diverte e divertirà per un bel pezzo!

ta l'opzione del corpo a corpo, dove gli avversari sono evidentemente più portati e hanno sempre la meglio (in parole povere, se si toccano i nemici si muore).
Il salvataggio della situazione, indispensabile considerata la mole di lavoro da fare per concludere l'odissea, è automatico e avviene ogni qualvolta si esce da un sotterraneo, con un massimo di quattro posizioni salvate contemporaneamente.
Anche se alcuni degli elementi del gioco possono trarre in inganno, Equinox non è un gioco di ruolo: per quantità di oggetti, sviluppo delle partite e, soprattutto, connotazione di base, Equinox può essere considerato unicamente un arcade adventure. Da un punto di vista tecnico, non si può che sottolineare una certa incostanza da parte dei programmatori: le sezioni all'aperto sono piuttosto scarne, e allo scrolling scattoso e poco fluido si contrappone la possibilità di ruotare la visuale con un effetto davvero ottimo; gli scontri con i mostri erranti sono piuttosto statici, anche se gli sprite degli avversari sono molto curati; e, infine, l'interno dei dungeon costituiscono, senza dubbio, la parte migliore del lavoro, con fondali e sprite davvero molto buoni (anche se, di nuovo, vi è una certa differenza tra livello e livello). Particolare anche la giocabilità che, leggermente limitata nella parte iniziale, guadagna molto con l'evolversi della situazione. Tornando per un attimo alla realizzazione grafica, una nota negativa va alla mancanza di ombre per i nemici e le trappole varie: considerando che viene utilizzata una grafica isometrica, è infatti piuttosto semplice immaginare quanto questo renda difficile capire l'esatta posizione degli sprite, specialmente di quelli sospesi in aria. Anche la collisione presenta qualche problema, e può risultare frustrante venire uccisi da qualcosa che sembra trovarsi a mezzo metro dal proprio personaggio. L'atmosfera è comunque molto buona, e l'evolversi della storia - con un perfetto equilibrio di difficoltà e il giusto compromesso tra il realismo dei GdR e l'immediatezza degli Arcade - appassiona molto il giocatore.
Un gioco ideale per chi, pure apprezzandone le possibilità, non intende sottostare alle complicazioni di un gioco di ruolo.

Andrea Fattori

MA

I giochi in 3D isometrico sono antichi quanto il mondo, e quelli tra loro che riescono a essere interessanti come i titoli che lanciarono questo genere ormai sono rarissimi. Equinox è uno di questi: niente più di un normale platform/puzzle, ma divertente, pulito e simpatico. La grafica è davvero nitidissima, i livelli sono concepiti in maniera interessante e non si notano pause nel ritmo di gioco - peccato solo ci siano alcuni livelli parecchio difficili resi ancora più ostici dalla prospettiva non sempre chiara. Molto carino, e poi per SNES non ci sono molti titoli del genere.

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + ottimi gli interni - alcuni dettagli negativi	86
SONORO + molto di atmosfera + abbastanza vario	90
GIOCABILITÀ + buona a lungo termine ma... - ... non grandissima all'inizio	84
LONGEVITÀ + molto vasto + appassionante	90
SONY/IMAGESOFT	87

NEW GAME

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo
ACT RAISER	L. 79.000
AEREO ACROBAT	L. 149.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000
ASTERIX	L. 79.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000
ALIEN VS PREDATOR (JAP)	L. 119.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 159.000
ALADDIN	L. 159.000
AN OTHER WORLD	L. 135.000
ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 69.000
AXELAY	L. 79.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 119.000
ALIEN REBELS	L. 89.000
ALIEN 3	L. 99.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 89.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 139.000
BATTLE CLASH	L. 119.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 149.000
BULLS VS BLAZERS	L. 145.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 99.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000
BLUES BROTHERS	L. 119.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 89.000
BATTLETOADS V DOUBLE DRAGON	L. 149.000
BIOMETAL	L. 149.000
BAZZOKA	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 139.000
CHAMPIONSHIP POOL (BILIARDO)	L. 123.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000
CASTELVANIA IV (USA)	L. 79.000
GLI SBULLONATI (USA)	L. 149.000
CONGO'S CAPER	L. 89.000
CHOPLIFTER III	L. 119.000
CLAYFIGHTER	L. 139.000
DRAKKHEN (USA)	L. 89.000
DICK ENSPAIKE PALLAVOLO (USA)	L. 149.000
DARIUS TWIN (USA)	L. 79.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000
DRACULA (USA)	L. 134.900
EXHAUST HEAT F1	L. 89.000
EQUINOX	L. 139.000
FLASHBACK	L. 125.000
F1 ROC (USA)	L. 79.000
F ZERO	L. 89.000
FATAL FURY (USA)	L. 149.000
FINAL FIGHT (USA)	L. 79.000
F1 POLE POSITION	L. 144.000
FINAL FIGHT 2	L. 119.000
FIRST SAMURAI	L. 149.000
FIGHTING SPIRIT	L. 149.000
FOREMAN'S	L. 69.000
FATAL FURY II (USA)	L. 149.000
FLINTSTONES	L. 149.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 129.000
GODS	L. 79.000
GSX II (JAP)	L. 79.000
GOOF TROOP	L. 129.000
GP1 (JAP)	L. 144.000
HARLEYS (USA)	L. 79.000
INSPETTOR GADGET (USA)	L. 149.000
IINTERNATIONAL TENNIS TOUR	L. 149.000
ISLAND (USA)	L. 79.000
JOE E MAC (USA)	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 139.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 89.000
KRUSTY'S FUN HOUSE (USA)	L. 89.000
KENDO RAGE (USA)	L. 149.000
LOST VIKINGS	L. 125.000
LETHAL ENFORCERS (USA)	L. 179.000
LAST ACTION HERO	L. 119.000
LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000
LEMMINGS	L. 109.000
METAL MARINES (USA)	L. 179.000
MARIO WORLD	L. 89.000
MECHWARRIOR	L. 119.000
MAGICAL QUEST	L. 169.000
MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000
NR. NUTZ	L. 149.000
MUSYA (USA)	L. 79.000
MIAO (JAP)	L. 79.000
MARIO ALL STARS	L. 119.000
MONKEY (JAP)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 139.000
MARIO KART	L. 129.000
NIGEL MANSELL RACING	L. 139.000
N.B.A. JAM	L. 159.000
NHL 94 HOCKEY	L. 139.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000
06 (JAP)	L. 79.000
PLOK (USA)	L. 119.000
PARODOUS	L. 69.000
POWER ATHLETE (JAP)	L. 79.000
PLOK	L. 119.000
ROBOCOP 3	L. 79.000
REN E STIMPY (USA)	L. 89.000
RPM RACING (USA)	L. 79.000
RIVAL TURF (USA)	L. 79.000
RAIDEN (USA)	L. 79.000
R-TYPE (USA)	L. 79.000
ROAD RUNNERS (USA)	L. 79.000
ROCK AND ROLL RACING	L. 129.000
RUGBY	L. 89.000
SUPER BATTLETANK	L. 105.000
SMART BALL (USA)	L. 79.000
SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
SUPER GNOULS (USA)	L. 79.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
STREET FIGHTER	L. 79.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	L. 149.000
STRIKE GUNNER	L. 109.000
SUPER PUTTY	L. 133.000
STREETFIGHTER TURBO	L. 79.000
SUPER ALESTE	L. 109.000
SUPER WIDGET	L. 139.000
STARWING	L. 89.000
STRIKER	L. 149.000
SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER TENNIS	L. 79.000
SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	L. 169.000
SUPER SOCCER	L. 89.000
STAR WARS	L. 99.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
SPEEDY GONZALES	telefonare
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
SPACE ACE	L. 149.000
SHADOW RUN	L. 149.000
TINY TOONS	L. 99.000
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
TENNIS ALICE (JAP)	L. 79.000
THE SIMPSONS	L. 109.000
TRODDLER (USA)	L. 129.000
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
TETRIS COMBAT (JAP)	L. 169.000
TOP GEAR F1 (USA)	L. 79.000
TURN AND BURN (USA)	L. 149.000
TERMINATOR 2	L. 119.000
UN SQUADRON	L. 89.000
UN SQUADRON (USA)	L. 79.000
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
VEEDIOTS (USA)	L. 89.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
WORLD HEROES	L. 149.000
WIZARD OF 02 (USA)	L. 149.000
WRESTRING	L. 69.000
WINTER OLYMPICS	L. 149.000
WORLD CUP USA '94	L. 149.000
XARDION (USA)	L. 79.000
XEYW (JAP)	L. 79.000
YOSHI'S SAFARI	L. 129.000
YS (USA)	L. 79.000
YOUNG MERLIN	L. 139.000
ZOOL (USA)	L. 139.000
ZELDA	L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 149.000

Nintendo

Titolo	Prezzo
BARBIE	L. 69.000
BATTLETOADS DUBLE DRAGON	L. 79.000
BATMAN 1	L. 49.000
BATTLETOADS	L. 107.000
BLASTER MASTER	L. 67.000
BLUE SHADOW	L. 79.000
BATTLETOADS	L. 49.000
CRACKOUT	L. 67.000
CHIP'N DALE	L. 120.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
CASTELIAN	L. 79.000
CASTELVANIA	L. 49.000
DUBLE DRAGON III	L. 89.000
DUBLE DRAGON II	L. 49.000
ELITE	L. 69.000
FORMULA 1 SENSATION	L. 99.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
GHOST BUSTERS 2	L. 49.000
HOOK	L. 49.000
INDIANA JONES	L. 89.000
JIMMY CONNORS	L. 89.000
JAMES BOND JR.	L. 69.000
KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000
LINK	L. 115.000
MEGA MAN 4	L. 109.000
MARIO & YOSHI	L. 89.000
MEGA MAN 3	L. 49.000
MIG 29	L. 49.000
NORTH & SOUTH	L. 89.000
NEW YORK	L. 69.000
NIGEL MANSELL	L. 109.000
PUGSLAY SCAVENGER HUNT (FAM ADDAMS)	L. 89.000
PAPER BOY	L. 49.000
ROLAND	L. 79.000
RAD RACER	L. 69.000
RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
ROAD FIGHTER	L. 49.000
STREET GANGS	L. 49.000
SMASH TV	L. 69.000
SAMSON	L. 115.000
SUPER OF ROAD	L. 49.000
SUPER SPEK V. BALL (PALLAVOLO)	L. 49.000
SUPER MARIO 3	L. 109.000
STAR WARS	L. 49.000
SUPER MARIO BROS 2	L. 49.000
TINY TOON 2	L. 99.000
THE FLINTSTONES (BLU)	L. 69.000
THE FLINTSTONES (GIALLA)	L. 69.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
THE SIMPSONS	L. 129.000
TALE SPIN	L. 79.000
TALESPIN	L. 49.000
TOP GUN	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 109.000
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
WWF STEEL CAGE	L. 49.000
ZELDA	L. 99.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
DARWING DUCK	L. 59.000
DR. FRANKEN II	L. 69.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 69.000
F1 POLE POSITION	L. 73.000
FELIX	L. 79.000
FIDGET	L. 79.000
GARFIELD	L. 49.000
GAUNTLED II	L. 66.900
HOOK	L. 69.000
ISLAND ADVENTURE	L. 54.000
INDY INDIANA JONES	L. 74.900
JOE E MAC	L. 69.000
JIMMI CONNORS TENNIS	L. 74.900
JURASSIC PARCK	L. 79.000
KUNG FU	L. 49.000
KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
KING OF RING	L. 66.000
LOONEY TUNES	L. 59.000
MARIO E YOSHI	L. 49.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 86.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MERCENARI FORCE	L. 49.000
MR. DO	L. 66.900
MEGA MAN IV	L. 77.900
MISTIC QUEST	L. 75.000
METROID 2	L. 66.900
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
MARIO LAND 3	L. 73.000
MISSILE COMAND	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 69.000
POPEYE	L. 49.000
PIT FIGTER	L. 66.000
PANG	L. 66.000
PAPER BOY 2	L. 66.900
RAGIN FIGHTER	L. 73.900
ROBIN HOOD	L. 39.000
SPEEDY GONZALES	L. 54.000
SUMO FIGHTER	L. 59.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SPEED BALL 2	L. 67.000
SPIDER MAN 3	L. 69.000
SNOOPY'S	L. 54.000
SUPER JAMES POND 3	L. 73.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000
SPOT	L. 66.900
SPY VS SPY	L. 51.900
STAR TREK	L. 66.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000
SBULLONATI	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
TITUS	L. 49.000
TINY TOON	L. 59.900
TIP OFF	L. 73.000
T2	L. 66.900
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
TETRIS 2	L. 78.000
TURTLES III	L. 69.000
TESSERAE	L. 69.000
THE HUNT FOR RED OCTOBER	L. 66.900
TETRIS	L. 66.000
TOP RANKING TENNIS	L. 66.000
TRACK E FIELD	L. 69.000
TOP GUN	L. 39.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WERE BACK	L. 49.000
WINTER OLIMPIC	L. 79.000
WORLD CUP USA 94	L. 79.000
ZELDA	L. 69.000

3DO

Titolo	Prezzo
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 149.000
LEMMINGS	L. 149.000
MAD DOG MC.CREE	L. 139.000
OCEANS BELOW	L. 139.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 149.000
SEWER SHARK	L. 149.000
STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L. 149.000
TWISTED	L. 139.000
TOTAL ECLIPSE	L. 149.000

AMIGA CD 32

Titolo	Prezzo
ALFRED CHICKEN	L. 79.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 79.000
DENNIS	L. 79.000
DISPOSABLE HERO	L. 79.000
FIRE FORCE	L. 79.000
FLY HARDER	L. 79.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 79.000
JOHN BARNES (CALCIO)	L. 79.000
JAMES POND 2	L. 79.000
LOTUS TRILOGY	L. 79.000
MICROCOSM	L. 139.000
MEANS ARENAS	L. 79.000
MORPH	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 79.000
NICK FALDOS (GOLF)	L. 89.000
PINBALL FANTASIES	L. 89.000
SPORTS FOOTBAL	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SEEK & DESTROY	L. 79.000
SLEEP WALKER	L. 79.000
TROLLS	L. 79.000
ZOOL	L. 79.000

NEO GEO

Titolo	Prezzo
BLUE'S JOURNEY	L. 169.000
BURNING FIGHT	L. 359.000
CYBER-LIP	L. 139.000
CROSSED SWORDS	L. 239.000
EIGHTMAN	L. 259.000
FATAL FURY 2	L. 389.000
JOY JOY KID	L. 139.000
LEAGUE BOWLING	L. 139.000
MUTATION NATION	L. 259.000
NINJA COMBAT	L. 159.000
WORLD HEROES	telefonare
SENGOKU 2	telefonare

Telefono al New Game

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

... ti aspetto

NEW GAME

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

TELEFONO
✆ 030/8970849 r.a.

FAX
030/8970854

ABBIAMO GIOCHI PER AMIGA 500/1200 PC E COMPATIBILI

Siamo aperti tutto agosto

dalle 9,30 alle 12
dalle 15,30 alle 19

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 109.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 109.000
ANOTHER WORLD	L. 99.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 126.000
AQUATIC GAMES	L. 79.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALIEN STORM (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
688 ATTACK SUB	L. 79.000
AMERICAN GLADIATOR	L. 79.000
BUSBY	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 129.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
BATMAN (JAP)	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COOL SPOT	L. 105.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 79.000
COLUNS	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DUTRUN 2019	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 79.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DICK TRACY	L. 79.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000
DARK CASTLE - GENESIS	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
ECCO THE DALPHIN	L. 126.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 144.000
ESWAT	L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS - GENESIS	L. 79.000
F1	L. 125.000
FATAL FURY	L. 129.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 119.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 79.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 109.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 109.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
HIGH SEAS HAVOC - GENESIS	L. 129.000
HAUNTING	L. 119.000
HERZOG	L. 79.000
HERZOG ZWEI (JAP)	L. 79.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 129.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND 3	L. 125.000
JAME - GENESIS	L. 79.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
JUNGLE STRIKE	L. 79.000
KID CHAMELEON	L. 79.000
KID CHAMELEON - GENESIS	L. 79.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
KOMBAT (JAP)	L. 79.000
LOTUS II	L. 105.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LETHAL ENFORCER	L. 179.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MIG 29	L. 129.000
MAZIN WARS	L. 79.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
M.I ABRAMS BATE TANK	L. 79.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MONSTER LEAR	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 135.000
N.B.A. JAM	L. 139.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
POPOLUS	L. 79.000
PELÉ	L. 89.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
QUACKSHOT (DONAL DUCK)	L. 109.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGHT ADVETNURES	L. 109.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 136.000
RINGS OF E POWER	L. 79.000
RAMBO III	L. 79.000
R.B.I. BASEBALL '93	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
STREETS OF RAGE 3	L. 139.000
SONIC 3	L. 139.000
STREETS OF RAGE II	L. 129.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SHINOBI III	L. 119.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER XYDLDE	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SUPER MONACO GP II	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SUNSET RIDERS	L. 96.000
SUPER-MAN	L. 129.000
STRIDER	L. 79.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SWORD OF VERMILION	L. 79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SHINING IN THE DARKNESS - GENESIS	L. 79.000
SUPER TUNDER BLADE (JAP)	L. 79.000
STAR CONTROL	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SUPER HANG ON	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 119.000
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 139.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 96.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 109.000
TWO CRUDE DUDES	L. 79.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
THE NEW ZELAND STORY (JAP)	L. 79.000
THE SUPER SHINOBI	L. 79.000
TUNDER FORCE - GENESIS	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
TEASURE LAND (JAP)	L. 79.000
THE TERMINATOR - GENESIS	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
VALIS - GENESIS	L. 79.000
WERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?	L. 79.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
WORLD CUP USA '94	L. 139.000
VJ BOY	L. 79.000
WIZ N LIZ	L. 119.000
WONDER BOY	L. 79.000
WRESTLE WAR	L. 79.000
VJ BOY (JAP)	L. 79.000
WANDER BOY - GENESIS	L. 79.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 109.000
X-MEN	L. 109.000

GAME GEAR

ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 66.900
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
FOOTBALL	L. 49.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
HALLEY WARS	L. 49.000
INDY	L. 69.000
JURASSIC PARK	L. 79.00
JUNGLE BOYU	L. 76.000
LAST ACTION HERO	L. 79.000
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 73.000
MICROMACHINE	L. 89.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
OLIMPIC GOLD	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	L. 79.000
ROAD RASH	L. 89.900
SUPER MONACO GP II	L. 66.900
SUPER MAN	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SHINOBI II THE SILENT FURY	L. 49.000
SLIDER	L. 66.900
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SONIC CHAOS	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 76.000
T2	L. 79.000
WINBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WINTER OLIMPICS	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 89.000

MASTER SISTEM

ASTERIX 2	L. 86.000
ACTION FIGHTER	L. 59.900
AYRTON SENNA'S II	L. 76.000
ASTERIX	L. 59.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
BONANZA BROS	L. 59.900
BACK FUTURE II	L. 59.900
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 69.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CASINO' GAMES	L. 59.900
DONALD DUCK	L. 59.000
F. 16 FIGHTER	L. 59.900
FORGOTTEN WORLDS	L. 59.900
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
GHOULS E GHOST	L. 49.000
G.LOC	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INDY INDIANA JONES	L. 59.900
JAMES BOND 007	L. 49.000
LEMMINGS	L. 59.900
LAND OF ILLUSION	L. 59.000
MIRACLE WARRIORS	L. 59.900
MICHAEL JACSON'S	L. 79.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 119.000
NEW ZELAND STORY	L. 59.000
PAC MANIA	L. 69.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
ROBOCOP 3	L. 59.000
RITORNO AL FUTURO 3	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 69.000
SUPER MONACO G.P.	L. 49.000
SUPER KICK OFF CALCIO	L. 59.900
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SPEEDBALL	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SENSIBLE SOCCER	L. 89.000
SONIC 2	L. 96.000
STREETS OF RAGE	L. 89.000
STAR WARS	L. 59.000
SPIDERMAN	L. 49.000
TENNIS ACE	L. 69.000
THE NINJA	L. 59.900
TERMINATOR 2	L. 59.000
TRANSBOT	L. 49.000
VIGILANTE	L. 49.000
WIMBLEDON II	L. 59.000
WORLD SOCCER	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 99.000
WINTER OLUMPICS	L. 89.000
WORLD CUP ITALIA	L. 49.000
XENON 2	L. 69.000
ZILLION II	L. 59.900

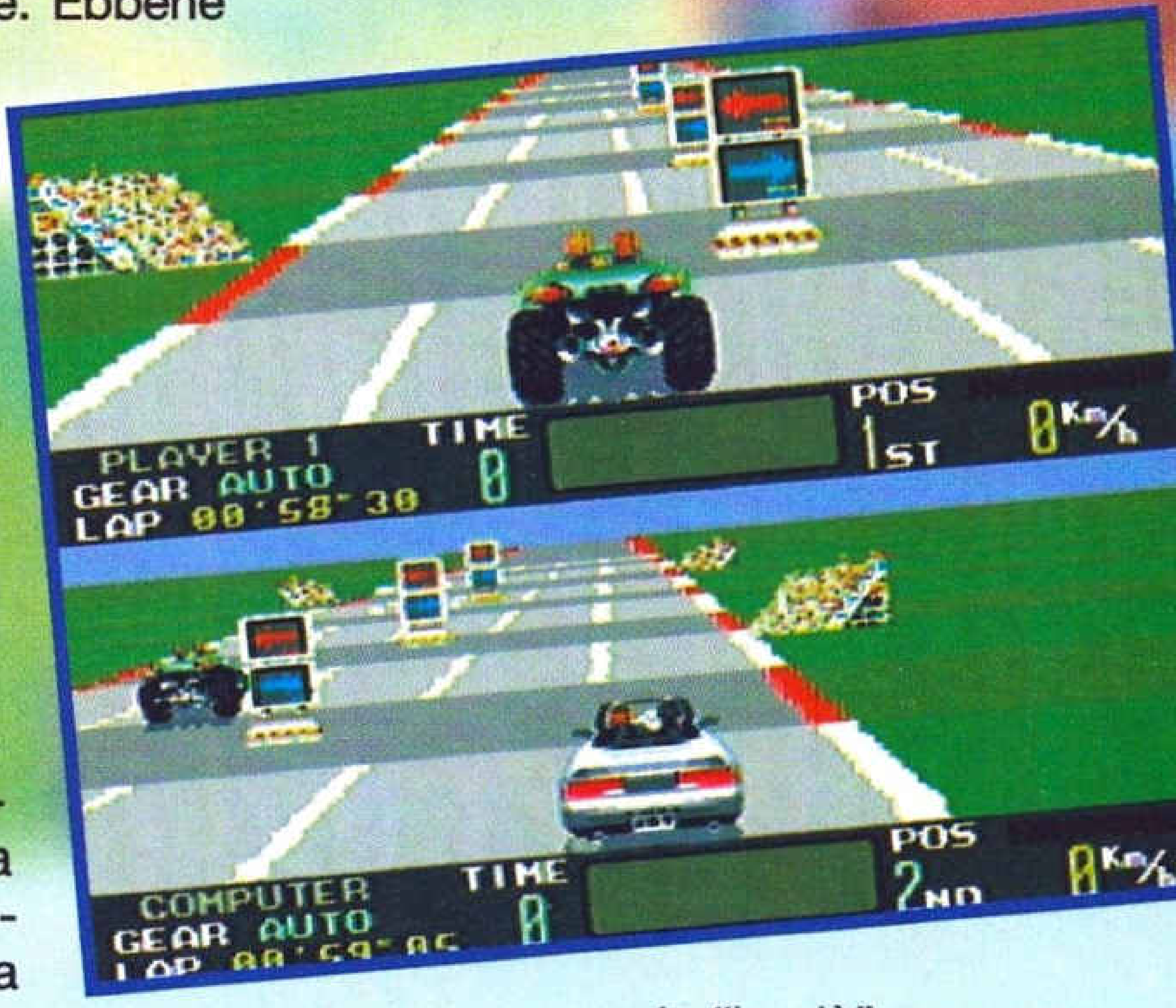
MEGA CD

ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 109.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
GROUND ZERO	L. 129.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAG DOG MC. CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SILPHEED	L. 119.000
SONIC	L. 114.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
THUNDERHAWK	L. 114.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)

85

GIOCATORI	-
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-



Se Out Run avesse avuto anche un ventilatore per scompigliare i capelli ai giocatori sarebbe stato il massimo in assoluto, visto che - per i tempi - era l'unica cosa mancante. Grafica spettacolare, sonoro galvanizzante, uno schema di gioco intelligente e un cabinato "over the top" tra volante e sedile idraulico. E ora? E ora, a distanza di tanti anni, è uscito il seguito, ed è stato convertito per Megadrive...

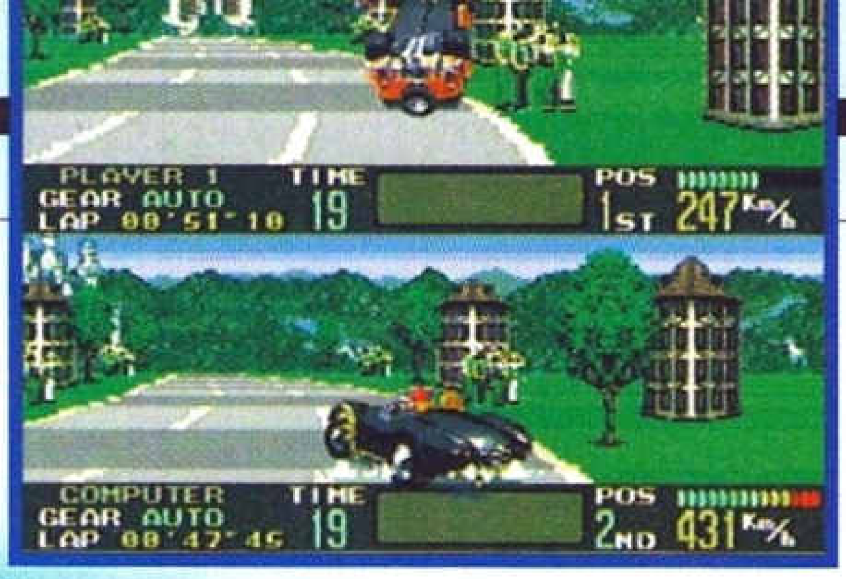
Tutto ciò è molto edificante e interessante (nonché educativo), ma a noi checcefrega? Beh, poco, ma qualcosa dovrò pur scrivere - anche se preferirei guardare un po' la TV o andarmene a fare un giro. Dunque, dicevamo? Outrunners è un coin-op abbastanza recente, che va a piazzarsi nel lungo e fruttifico filone dei giochi di guida della Sega con la grafica completamente in bitmap (questo quindi esclude Virtua Racing e Daytona). Se non erro, dovrebbe addirittura essere l'ultimo in ordine di tempo. Comunque sia, come vi ho già detto è il seguito ufficiale di Out Run, riprende pari pari lo schema e vi apporta un paio di sostanziali modifiche: innanzitutto, è possibile giocare in doppio (in sala giochi il coin-op era provvisto di due monitor, due sedili, due set di controlli... Insomma, avete capito, no?), inoltre vi sono differenti macchine da controllare, oltre alla solita Ferrari decappottabile. Ebbene sì, addirittura otto veicoli diversi, distinti tra loro innanzitutto per via dell'aspetto (dal macchinone rosa americano in stile pappone al maggiolino giallo, passando per la Lamborghini bianca) ma soprattutto per il numero di marce e per le prestazioni: c'è il classico bidone a due marce come nel gioco originale e c'è la macchina a sette marce (retro esclusa. Cos'è, una formula 1?).

La versione Megadrive mantiene tutti questi particolari, pagando la modalità a due con lo split screen: anche giocando da soli infatti non è possibile liberarsi della visuale "in più", occupata dall'auto del computer che siete costretti a sfidare.

Questa, più o meno, è la più grossa pecca di tutto il gioco: in Out Run la sfida principale era costituita, oltre che dal

OutRunners

IMPORT

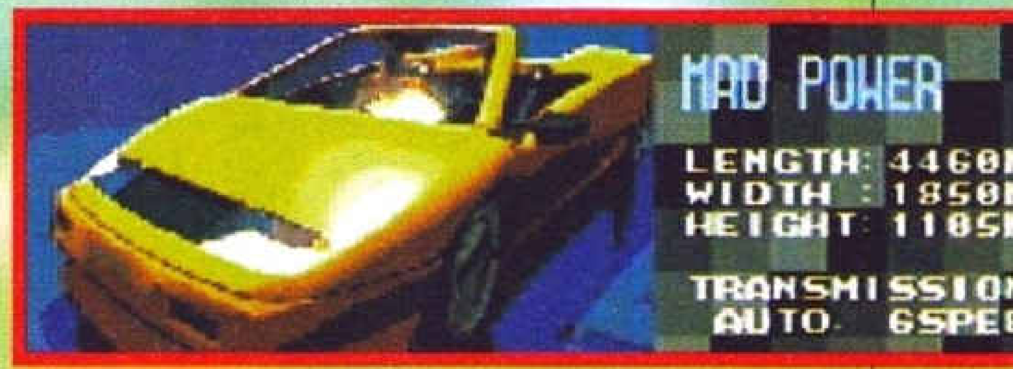


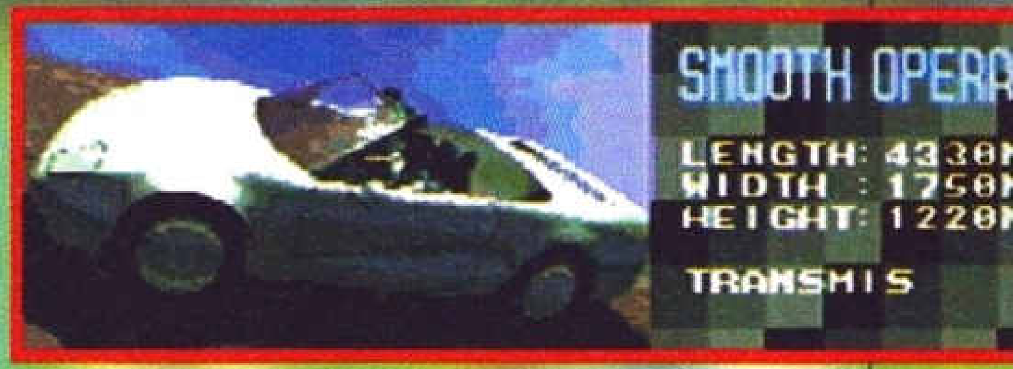
tempo, dal traffico costante delle macchine che apparivano tra i piedi ogni due per tre senza nessuno scopo nella vita a parte quello di annoiarvi. In Outrunners invece i veicoli "avversari" sono ridotti di un buon numero, costringendovi a occuparvi principalmente a seguire bene la strada (cosa non poi così grave, dovrebbero farlo anche un paio di persone che frequentano la redazione - abbiamo gente che riesce a cioccare persino in garage) e a tenere d'occhio la macchina del computer (della console?). Ridendo e scherzando, mi sono accorto di aver ignorato bellamente tutti quelli che non hanno mai sentito parlare del famoso Gioco Di Guida o del Suo Seguito. Allora, Out Run è un coin-op abbastanza bellino (adesso, all'epoca davvero incredibile)(fu il gioco di copertina del primo ConsoleMania... NdAlex) che vedeva il giocatore alla guida di una Ferrari cabrio, visualizzata da dietro, "costretto" a percorrere una strada abbastanza intricata e piena di bivi: a seconda del percorso che si segue si capita in posti differenti (ma va'?), ognuno fornito della sua grafica e... Basta. Se il giocatore riesce ad arrivare alla fine del percorso entro un dato limite di tempo allora può ritenersi fortunato e tornare a casa contento, altrimenti tanti saluti e amici come prima. Outrunners (il Seguito di cui sopra) è la stessa cosa, con le aggiunte del caso (già elencate) e più recente. Possiamo parlare ora di come è venuta la versione Megadrive? Bene.

Innanzitutto, la giocabilità, coin-op o non coin-op, è pochina: l'assenza semi-costante di avversari rende Outrunners una specie di "esercizio di stile" della guida, e l'unica "ragione di vita" rimane il giocare in doppio, che è sempre e comunque un toccasana per quasi tutti i giochi (il che dovrebbe farvi ragionare un po', il divertimento viene stando insieme alle altre persone e non dal gioco, hmm-hmm, che spendo i soldi a fare?). La realizzazione tecnica è buona, tra sprite davvero carini, fondali passabili e musichette frizzanti & allegre, nonché un doppio aggiornamento della strada fluido e pulito.

Se vogliamo anche calcare un po' la mano, Outrunners non è destinato a durare molto: una volta finiti tutti i percorsi anche al livello di difficoltà "fammi male sono qui apposta" e una volta fatte le tradizionali cinquanta sfide a serata con il vicino di casa non vi resterà che riesumare le vecchie macchinine e fare "broaammm" con la bocca per spezzare la monotonia.

Marco Auletta





BDM

È la seconda volta che riscrivo questo commento perché quel geniaccio di MA è riuscito a chiudere il file della recensione senza salvarne le modifiche!
In ogni modo Outrunners non mi ha entusiasmato più di tanto, sarà perché il dettaglio grafico non è (ovviamente) ai livelli della macchina da sala, sarà perché odio lo splitscreen onnipresente (anche se si decide di gareggiare da soli contro la console), sarà perché ho un sonno che la metà basta.
Intendiamoci, non che sia brutto, forse un po' mediocre: si può dare di più!

MEGA DRIVE

GRAFICA + Sprite molto carini - Fondali un po' scarni ma colorati	89
SONORO + Musiche "remixate" orecchiabili.	80
GIOCABILITÀ + Poco impegnativo + Divertente	89
LONGEVITÀ + Zero varietà	73
SEGA	85

EYE OF THE BEHOLDER

IMPORT

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dopo Dungeon Master, ecco un altro Gioco di Ruolo che ha fatto la storia di questo genere sui computer 16 bit: l'ormai vecchio Eye of the Beholder, qui (e cioè per il nostro super Nes) affidato alle sapienti mani della vetustamente saggia Capcom...

"Noi, i Signori degli Abissi, ci siamo riuniti per purificare la nostra landa dal male che la infesta. E ora abbiamo riunito gli eroi a cui commissioniamo di scoprire la natura di questi demoni, e di distruggerli, se possibile".

Dal diario di Avatar il Paladino, guida del gruppo:

"Primo Giorno.

Stamani, la nostra avventura è iniziata con un funesto presagio. Abbiamo cominciato a esplorare l'intricato labirinto sotto la città, da cui, ci avevano detto, fossero provenute le prime emanazioni maligne. Non appena siamo penetrati all'interno di esso, un'improvvisa e inspiegabile frana ha sigillato l'unico passaggio a noi noto per il modo esterno. Ora non abbiamo altra scelta che avanzare.

Terzo Giorno.

Stiamo solamente sfiorando i misteri delle profondità di queste caverne. Una fitta rete di cunicoli, passaggi segreti, botole, scorciatoie nascoste e complicati meccanismi per aprire cancelli, sembra sconfiggere ogni logica. Finché non risolveremo questi problemi, ci sarà impossibile progredire realmente. Nel frattempo, diveniamo sempre più nervosi e facili al litigio.

Quinto Giorno.

E' stato un duro giorno di furiosa battaglia contro le orrende creature che infestano

questi meandri fatiscenti. E' tutto vero, qui il male regna supremo, e sarà un'impresa non facile estirparlo come erba cattiva e purificare con il fuoco della giustizia le nostre amate terre.

Urbach ha riportato numerose ferite, ma fortunatamente niente che le pozioni di Lemmarsen non possano curare.

Nono giorno.

E' un po' di giorni che non scrivo, sia perché è mancata l'illuminazione sufficiente per farlo, sia perché non abbiamo avuto un attimo di riposo e, nonostante i turni di guardia, non siamo riusciti a chiudere occhio per incalcolabili ore.

Continuiamo ad addentrarci nelle profondità di quest'infinito labirinto sotterraneo e, dove passiamo, portiamo la luce del Bene e della Verità.

Ma a quale prezzo! Lemmarsen è sempre più debole, ogni giorno di più; da quando è stato ferito, ieri, non riesce più a camminare come prima, e temo che, in una nuova battaglia, dovremo tenerlo in disparte, nonostante insista a dire che sta bene.

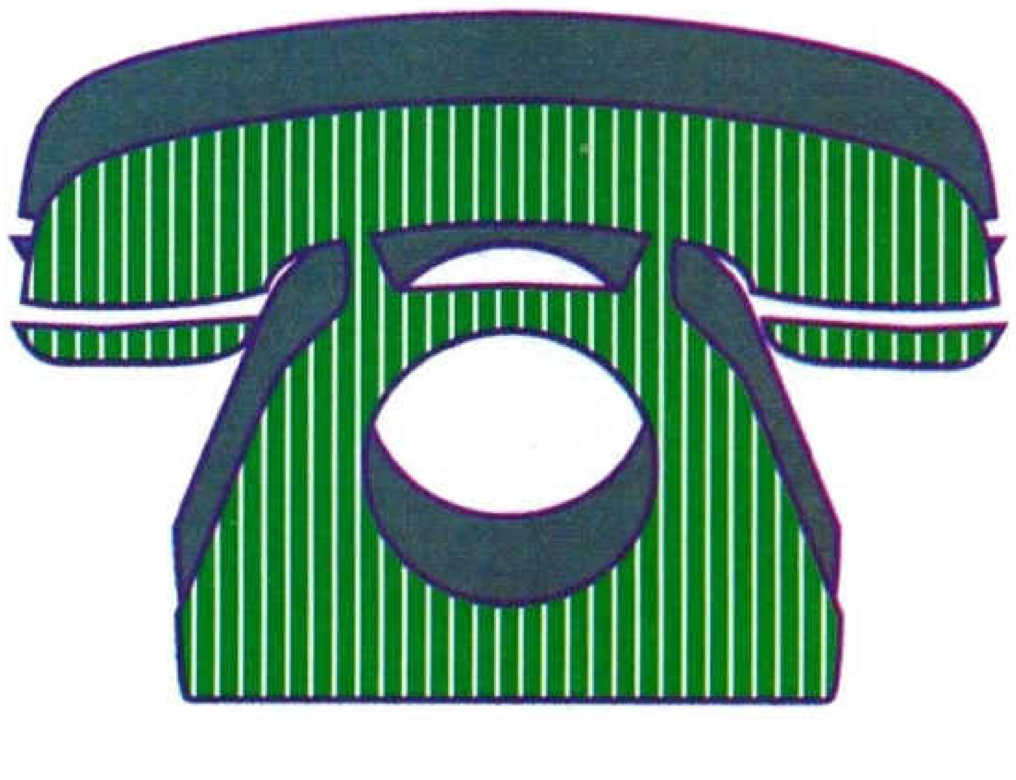
Undicesimo Giorno.

Quali orrori ci attendono? Oggi abbiamo combattuto creature che neanche la mente più fervida del poeta più fantasioso avrebbe potuto immaginare: mostri da incubo, oscene deformità bramose di sangue e altri indescrivibili, rivoltanti esseri ci hanno impegnato in violenti scontri, nell'affannosa ricerca dell'uscita di questa parte di labirinto. Ma, oh, Dei, temo

MA

Uhm... Non mi sembra proprio il genere di gioco da proporre su un Super NES. Insomma, per prima cosa è abbastanza datato: di Eye of the Beholder ne sono usciti altri due per PC, e i programmatori dello stesso hanno anche avuto modo di migliorare la formula ulteriormente con un altro gioco. Diciamocelo, cominciare così con un gioco così vecchio... OK, per SNES finora c'era solo Dungeon Master, però proviamo a pensare a un motivo che giustifichi l'assenza di questi giochi... Beh, basta guardare quello che c'è in giro (Eye of the Beholder compreso): sistema di controllo scomodissimo (il pad è fatto per saltare, menare e sparare, non per navigare attraverso menu, icone e finestre), l'aggiornamento grafico discutibile, la lentezza complessiva... Eye of the Beholder non è malissimo, ma per divertirsi è necessaria TANTA pazienza e una viscerale antipatia per Ryu e Ken. Ma che ce l'avete a fare il Super NES allora?

ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!



144.22.09.45

FINALMENTE LA TUA RIVISTA PREFERITA HA APERTO IL SERVIZIO DI REDAZIONE PIÙ INCREDIBILE CHE CI SIA. AL COSTO DI 635* LIRE AL MINUTO POTRAI VERAMENTE APRIRE LE PORTE A TUTTO QUELLO CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.
CHIAMANDO QUESTO SERVIZIO ATTIVO 24 ORE SU 24, 7 GIORNI SU 7, POTRAI ACCEDERE A TUTTE QUESTE GRANDI POSSIBILITÀ:

- CHIEDERE CONSIGLI E AVERE INFORMAZIONI SU SOFTWARE E HARDWARE.
- APPORRE IN BACHECA IL TUO ANNUNCIO, DAL CANE SMARRITO ALLA FESTA DI COMPLEANNO, DALLA DEDICA ALLA TUA DOLCE METÀ AL CONSIGLIO PER I TUOI AMICI.
- ASCOLTARE I TRUCCHI E I CONSIGLI RELATIVI AI TUOI GIOCHI PREFERITI.
- CONOSCERE IN ANTEPRIMA LE NOVITÀ PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE.
- LASCIARE O ASCOLTARE GLI ANNUNCI ECONOMICI PER COMPRARE E VENDERE IMMEDIATAMENTE TUTTO QUELLO CHE VUOI, PURCHÉ SIA LEGATO AL MONDO DEI GIOVANI.
- ESPRIMERE LA TUA OPINIONE SU UN ARGOMENTO CHE TI STA PARTICOLARMENTE A CUORE E ASCOLTARE L'OPINIONE DEGLI ALTRI.
- COMUNICARE I TUOI GIUDIZI ALLA TUA REDAZIONE PREFERITA.
- DARCI UN CONSIGLIO O FARE DELLE CRITICHE.
- PROPORTI COME REDATTORE O CERCARE DELLE COLLABORAZIONI.

INSOMMA, IL NUOVO SERVIZIO XENIA 144 TI APRE DAVVERO TUTTE LE PORTE CHE VUOI,
E DOMANI SARÀ SENZ'ALTRO UN ALTRO GIORNO!
CHIAMA SUBITO! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION,
CD MAGAZINE E IL TUO MONDO
TI ASPETTANO IN OGNI MOMENTO... ANCHE ADESSO!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA
EDIZIONI

EYE OF THE BEHOLDER

per ciò che incontreremo nella prossima...
Tredicesimo Giorno.
Stamani abbiamo finalmente avuto sentore di quello che ci attende. Il male che stiamo combattendo si manifesta a noi sempre più chiaramente. Deve esserci una malvagia intelligenza in mezzo a questi tetri cunicoli, un'entità maligna e sapiente, antica come le montagne; un'entità che ci aspetta pazientemente per distruggerci, e nel frattanto invia a noi le sue mostruose orde. Ti troveremo, demone malvagio, e giuro su ciò che mi è più sacro che ti annienteremo!" (Eh va be', allora ditelo che vi sono antipatico... NdAlex).
Eye of the Beholder risulta essere la pedissequa trasposizione dell'originale per Amiga (a parte i colori, che sono ovviamente di più). Lo scrolling è quindi rimasto quello scattoso della versione madre (scordatevi del tutto la fluidità di un Wolfenstein, per esempio). Il fatto è che di RPG in soggettiva, per il gioiellino di mamma Nintendo, ce ne sono davvero pochi, dato che il sistema grafico di visualizzazione preferito dalla stragrande maggioranza dei programmatori di questi giochi (e cioè, notoriamente, i giapponesi) è quello isometrico dall'alto. Ora, se confrontiamo EoB con tutti gli altri RPG disponibili per la nostra console, direi che non ne esce un granché bene, ma se restringiamo il campo agli RPG in soggettiva, risulta finora il migliore. EoB è, poi, un gioco mitico, un pezzo di storia che non potrà non piacere ai cultori o, semplicemente, agli aficionado degli RPG. Io, comunque, continuo a preferirvi Zelda o Secret of Mana.
Difetti? La non enorme vastità dell'area di gioco (sempre se paragonata agli altri esimi esponenti dello stesso genere) e lo scomodo controllo via joypad, che non riesce a rimpiazzare adeguatamente la libertà di movimento del mouse (leggasi come posizioni piuttosto obbligate del puntatore sullo schermo).
Mi viene da chiedermi:" Perché la Capcom, potendolo fare (e lo poteva sicuramente fare), non ha apportato qualche miglioria al gioco in sé?" Allo stile grafico, appunto. E non venite a dirmi che, se avessero cambiato qualcosa, non sarebbe più stato il mitico Eye of the Beholder, dato che già qualcosa in manovrabilità (e a mio avviso non è poco) va già perso a causa del joypad. Sarebbe, a parer mio, stato molto meglio cercare di guadagnare in velocità e fluidità, e quindi atmosfera. Ma la Capcom ha preferito altrimenti. Beccatevi questo cimelio, questa reliquia del glorioso passato videoludico computermaniaco, che non è poi malaccio. Anzi... Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES	
GRAFICA + discreta - scrolling scattoso	80
SONORO + incredibilmente bello e d'atmosfera	91
GIOCABILITÀ + avvincente - scomodo il controllo via joypad	82
LONGEVITÀ + lo finirete - se vi piacciono gli RPG	91
CAPCOM	84

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

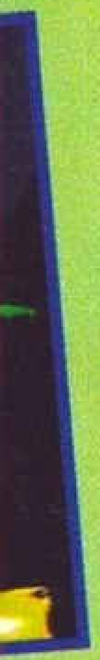
GOOFYS HYSTERICAL HISTORY TOUR

Che rumore fa una tromba quando suona? Pepperepeppeppepe pe. Che rumore fa un clarinetto quando suona? Pippiripippippipipi. Che rumore fa Pippo quando canta? Ma naturalmente pipporipippopippopo.

Benissimo, dopo questo cappello, che mi ha lasciato sconcertato per la sua perfezione stilistica e stilnovista, comincerei senza alcun preambolo col dire che Pippo mi è simpatico. Massì, certo, dopotutto Pippo è l'incarnazione del babbozzo, di quello poco sveglio, ingenuo, boccalone, che scippa mazzate da tutti e che poi porge l'altra guancia, oltre che del personaggio timido, introverso, disordinato e pasticcione... Insomma, è l'incarnazione odierna del ciddone; proprio per questo motivo mi è tanto simpatico, perché in un certo senso tutti siamo più o meno così, certo, qualcuno lo esterna meno, altri, invece, li riconosci non appena escono di casa anche se abiti in un altra città; ma nel nostro intimo ognuno di noi è un po' babbozzo... tutto sta nel riuscire a equilibrare le varie parti di noi stessi, in maniera che una non prevalga sull'altra (naturalmente il discorso è valido solo in questo contesto).

Passiamo quindi immantinente al gioco, che vede il "tipo simpatico" alle prese con l'ennesimo platform per Mega Drive. La morale è sempre quella: "Fai merenda con Girella", infatti, dovrete condurre Pippo attraverso un bel po' di livelli con lo scopo o di farlo cadere in qualche burrone (in caso non vi sia simpatico), oppure cercare di farlo restare in vita il maggior tempo possibile, e magari farlo addirittura arrivare alla fine del gioco (in caso vi sia simpatico); se invece il personaggio disneyano vi è completamente indifferente, non vi resta altro che accendere il vostro Mega Drive, inserire la cartuccia in questione e vedere se Pippo è bravo a giocare a "Stracciacamicia" (famoso gioco con le carte... Il bello è che vincono sempre le carte!!!).

Per quanto riguarda quello che potrà fare o non fare Pippo, posso dirvi che potrà camminare, saltare, fare "YUK", cadere giù dalle scarpate (a dire il vero non ho mai visto nessuno cadere "su" dalle scarpate), ricevere le scarpate, morire senza essersene accorto, e... e...



e in più potrà utilizzare delle armi molto particolari (in totale cinque, una più demente dell'altra), con le quali potrà fare un po' di tutto, come per esempio devastare i nemici del mattino, aggrapparsi a cubi sospesi per aria, buttare giù dalle scarpate di prima gli spritelli cattivelli, e qualche altra cosina che non ho ancora scoperto, ma che sono sicuro che c'è.
E come al solito, dopo aver detto la mia bella dose di cretinate giornaliere, passiamo al commento del gioco, che questa volta mi ha lasciato alquanto titubante: la parte grafica non si può certo dire che non sia a livelli altissimi (tanto che mi sembrava di giocare con un Super Nes); i fondali e tutto quello che riguarda gli scenari in cui Pippo incappa sono disegnati e colorati con una maestria veramente notevole, per non parlare della nitidezza grafica... veramente degna di lode. I vari sprite che bazzicano per l'area di gioco sono molto vari e colorati (ottime le scelte cromatiche), mentre Pippo è caratterizzato da un'animazione e uno stile che non hanno nulla da invidiare ai cartoni animati che lo ritraevano ai vecchi tempi.
La parte sonora non sgarra di una virgola, la colonna musicale di accompagnamento alla partita è azzeccatissima, così come lo sono gli effetti sonori (stupendo lo "Yuk" di Pippo quando si appende alle piattaforme).
Arrivando alla giocabilità, le cose si fanno critiche; in poche parole, sembra che i programmatori non abbiano mai visto un gioco di piattaforme divertente. Ebbene sì, infatti tutta l'azione risulta innanzitutto frustrante per l'eccessiva difficoltà che caratterizza la globalità del gioco; poi perché (come se non bastasse), non appena si muore, si deve ricominciare dall'inizio del livello; in più i vari nemici sono tostissimi da uccidere (ad alcuni bisogna infliggere addirittura una decina di colpi prima di vederli scomparire definitivamente). Ovviamente, la longevità di quest'ultima voce ne risente moltissimo, diventando anch'essa a livelli appena accettabili. Insomma, per farla breve, Pippo ecc. ecc. poteva essere un gran titolo; peccato che non sia divertente... il che non va molto d'accordo con il concetto stesso di gioco.

Raffaele Sogni

MA

Chissà perché, ma vedendo la scatola ho automaticamente pensato al classico gioco per bambini. All'interno di un guscio di plastica così ingannevole però si trova l'ennesima licenza Disney "minore", questa volta centrata sulla figura di Pippo (tra l'altro, uno dei personaggi più simpatici e popolari). Alla faccia del "gioco per bambini", comunque! Goofy eccetera eccetera è eccezionalmente difficile, parecchio frustrante e piuttosto lento nello svolgimento - anche se detto così in effetti può sembrare piuttosto terribile. In realtà bisogna più che altro farci la mano (è necessario soprattutto abituarsi alla lentezza di Pippo) e sopportare qualche "morte ingiusta" di troppo: se riuscirete in questo potrete anche divertirvi con un platform realizzato davvero bene... Insomma, un gioco "competente" anche se parecchio ostico.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Molto bella. + Scelte cromatiche azzeccate.	92
SONORO + Molto orecchiabile. + Effetti sonori tipici dei cartoni animati.	92
GIOCABILITÀ - Troppo difficile. - Eccessivamente ripetitivo.	75
LONGEVITÀ + Sicuramente ci metterete molto a finirlo. - Ma non è sempre un pregio.	75
ABSOLUTE	80

QUI PUOI RICHIEDERE IL CATALOGO COMPLETO DEI GIOCHI E FARE I TUOI ACQUISTI MIGLIORI !

PIEMONTE • **ALEX COMPUTER** - C.COMM. LE GRU VIA CREA 10 - **GRUGLIASCO (TO)** • **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA 333/4 - **TORINO** • **ALEX COMPUTER** - VIA TRIPOLI 179/B **TORINO** • **COMPUTER WORK** - VIA RIVOLI 38/A - **ORBASSANO (TO)** • **COMPUTING NEWS** - VIA MARCO POLO 40/E - **TORINO** • **ELETTRONICA** - VIA SCALISE 5 - **VERCELLI** • **HI-FI CLUB** - CORSO FRANCIA 29/C - **COLLEGNO (TO)** • **HOBBYLAND** - VIA BERTODANO 1 - **BIELLA (VC)** • **MARCHISIO** - VIA POLLENZO 6 - **TORINO** • **PLAY GAME SHOP** - VIA CARLO ALBERTO 39/A **TORINO** • **RECORD** - GALLERIA F.ARGENTA 3 - **ASTI** • **ROSSI COMPUTERS** - CORSO NIZZA 42 - **CUNEO** • **SOFTEL** - VIA NIZZA 45 - **TORINO** • **TV MIRAFIORI** - CORSO UNIONE SOVIETICA 381/C - **TORINO**

LIGURIA • **ABM COMPUTERS** - PIAZZA DE FERRARI 2 - **GENOVA** • **ATHENA INFORMATICA** - VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - **SAVONA** • **CELESIA ENZA** - VIA GARIBALDI 144 - **LOANO (SV)** **CENTRO HI-FI VIDEO** - VIA DELLA REPUBBLICA 38 - **SANREMO (IM)** • **FOTO MAURO** - VIA T.M. CANEPARI 183/R - **RIVAROLO (GE)** • **IL BALILLA** - VIA F.APRILE 112/R - **GENOVA** **MASSA AGOSTINO** -VIA CAMOZZINI 17/18/R - **GENOVA VOLTRI** • **OFFICE & GAMES.** PIAZZA BIANCHI 9 - **IMPERIA** • **PAGLIALUNGA** - VICO LICETI 6 - **RAPALLO (GE)** • **PLAY TIME** - VIA GRAMSCI 3/5/7/R **GENOVA** • **SCABINI GIOCATTOLI** -VIA C.RETA 7/R - **BOLZANETO (GE)**

LOMBARDIA • **AG GAMES** - VIA G.SILVA 49 - **MILANO** • **ALMOS** - VIA DEL CAIRO 26 - **VARESE** • **COMPUTER SERVICE** - GALLERIA MANZONI 18/20 - **PAVIA** • **COMPUTER VIDEOGIOCHI** VIA F. DE SANCTIS 33/35 - **MILANO** • **B.C.S.** - VIA MONTEGANI 11 - **MILANO** • **BIT '84** - VIA ITALIA 4 - **MONZA (MI)** • **CRAZY VIDEO** - VIA DANTE 165 - **SESTO SAN GIOVANNI (MI)** • **EASY SOFTWARE** - VIALE GRAMSCI 48 - **SESTO SAN GIOVANNI (MI)** • **EFFEDUE ITALIA** - VIA BORGHI 7 - **GALLARATE (VA)** • **ELETTRODATA** - VIA CAPPONI 5 - **MILANO** • **FLOPPY** VIA MORAZZONE 2 - VIA CARROBBIO 13 - **VARESE** • **FUMAGALLI** - VIA CAIROLI 48 - **LECCO (CO)** • **GRAZZINI** - VIA M. MACCHI 29 VIA PITAGORA 4 - V.LE ROMOLO 9 - **MILANO** • **HOMIC SHOP** PIAZZA DE ANGELI 3 - **MILANO** • **JOYSTICK FUN** - VIA BRUZZESI 7 - **MILANO** • **LAGO** - VIA BENZI 18 - **COMO** • **MANTOVANI TRONIC'S** - VIA CAIO PLINIO 11 - **COMO** • **MARCUCCI** VIA F.LLI BRONZETTI 37 - **MILANO** • **MASTER** - VIA CORSICA 205 - **BRESCIA** • **MEGABYTE** - VIA CASTELLO 1 - **DESENZANO (BS)** • **MEGABYTE 2** - VIA SCURI 4 - **BERGAMO** • **MEGABYTE 4** VIA CALVI 95 - **MANTOVA** • **MG SHOP** - VIA MONTENERO 12 - **MILANO** • **MIPS COMPUTER** - VIA RIVOLTA 22 - **MORBEGNO (SO)** • **MISTER BIT** - VIA MAZZINI 70 - **BRENO (BS)** **NEW GAME** - CORSO GARIBALDI 198 - **LEGNANO (MI)** • **NEWEL** - VIA MAC MAHON 75 - **MILANO** • **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO 14 - **MILANO** • **PERGIOCO** - VIA SAN PROSPERO 1 (CORDUSIO) - VIA ALDROVANDI (LIMA) - **MILANO** • **REPORTER** - CORSO GARIBALDI 25 - **CREMONA** • **RIVOLA** - VIA VITRUVIO 43 - VIA MAURO MACCHI 26 - **(MI)** • **S W COMPUTER** CENTRO COMM. MINERVA VIA C.BATTISTI 42 - **PAVIA** • **SENNA GIANFRANCO** - VIA CALCHI 5 - **PAVIA** • **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO 37 - **MILANO** • **TC CENTRO** - LARGO CORSIA DEI SERVI 11 **MILANO** • **TINTORI** - VIA BROSETA 1 - **BERGAMO** • **VIRGIN MEGASTORE** - PIAZZA DUOMO 8 - **MILANO** • **VIRTUALI** - VIA RASORI 8 - **MILANO**

TRENTINO ALTO ADIGE • **COMPUTER POINT** - VIA ROVIGO 22/A - **BOLZANO** • **CRONST** - VIA G.GALILEI 25 - **TRENTO** • **EL DOM** - VIA BRENNERO 394 - **TRENTO** **ELETTROCASA** - VIA DEL COMMERCIO 61/2 - **TRENTO** • **ELETTRON MATTEUCCI** - VIA PALERMO 31 - **BOLZANO** • **EUROCENTER DUE** - VIA KENNEDY 181 - **LAIVES (BZ)** • **MUSIC CENTER** - VIA BOLZANO 39 - **GARDOLO (TN)**

VENETO • **ADRIA MODEL** - VIA PRATIGURI 29 - **PORTOGRUARO (VE)** • **ARMONIA COMPUTERS** - VIA CONEGLIANO 74 - **SUSEGANA (TV)** • **BAZAR MILANESE** - PIAZZA G.MARCONI 14 - **MONTEBELLUNA (TV)** • **CAMONICO BORTOLO** - PIAZZALE FIRENZE 10 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **CARTOLIBRERIA AL SANTO** - VIA OSPEDALE 5 - **PADOVA** • **CASA DEL DISCO** - VIA FERRO 22 - **MESTRE (VE)** • **COMPUMANIA** - VIA C. LEONI 32 - **PADOVA** • **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR 5/A **VERONA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA EUROPA 2 - **GALLIERA V.TA (PD)** • **COMPUTER SHOP** - C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 61 - **PADOVA** • **GRUPPO A.F.** - CENTRO COMM. LE PIRAMIDI VIA POLA 20 - **TORRI DI QUARTESOLO (VI)** • **GUERRA COMPUTER** - PIAZZA S.TRENTIN 6 - **TREVISO** **GUERRA COMPUTER** - VIA BATTISTI 53 - **SAN DONA' DI PIAVE (VE)** • **GUERRA COMPUTER** - VICOLO VOLTO S.LUCIA 6 - **VERONA** **GUERRA EGIDIO** - VIA BISSUOLA 20/A - **MESTRE (VE)** **LEONETTI FERNANDA** - VIA MANTOVANA 2 - **VERONA** • **MAKRO** - VIA VALPOSINA 55 - **THIENE (VI)** • **MEGABYTE 3** - VIA XX SETTEMBRE 18 - **VERONA** • **OTC COMPUTERS** - VIA FOLGORE 24- **VICENZA** • **OTC COMPUTERS** - VIA GARIBALDI 16 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **OTC INFORMATICA** - VIA SORIO 102/A - **PADOVA** • **POWER MEDIA** - PIAZZA SAN TOMMASO 10/11 - **VERONA** • **RAVAGNAN CARLO** - PIAZZA SAN MARCO 2428 - **VENEZIA** • **R.CAPUTO** - PIAZZA SAN MARCO5193 **VENEZIA** • **SARTORELLO** - VIA DUCA D'AOSTA 4 - **CEGGIA (VE)** **SARTORELLO** - VIA VENEZIA 8 - **PORTOGRUARO (VE)** • **SME** - VIA CONEGLIANO 59 - **SUSEGANA (TV)** • **SME** - VIA ORSATO 5 - **MARGHERA (VE)** • **SME** - VIA TORINO 101 - **MESTRE (VE)** • **TESTI GIOCATTOLI - VIA SANTA LUCIA 13 - PADOVA**

FRIULI VENEZIA GIULIA • **COMPUTER SHOP** - VIA P. RETI 6 - **TRIESTE** • **CTI** - VIA PASCOLI 4 - **TRIESTE** • **ELCOM SHOP** - VIALE SAN MARCO 7 - **MONFALCONE (GO)** **GIOCATTOLI DEOTTO** - V.LE SAN MARCO 7/B - **MONFALCONE (GO)** • **GUERRA COMPUTER** - VIA FONDERIA 5/A - **TRIESTE** • **MOFERT 5** - VIA LEOPARDI 24/A - **UDINE** • **SME** - VIA UDINE 28 - **ZOPPOLA (PN)** • **VIDEOLANDGAMES** - VIA RISMONDO 4 - **TRIESTE**

EMILIA ROMAGNA • **BUSINESS POINT** - VIA C. MAYER 85 - **FERRARA** • **CARTOLERIA PORTANOVA** - VIA PORTANOVA 18/A - **BOLOGNA** • **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA EMILIA PONENTE 56 - **BOLOGNA** • **COMPUTER LINE** - VIA S.ROCCO 10/C - VIA J.F.KENNEDY 15/T - **REGGIO EMILIA** • **COMPUTER VIDEO CENTER** - VIA CAMPO DI MARTE 122 - **FORLI'** • **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - **PIACENZA** • **E.C.S.** - VIA CASARINI 3/C - **BOLOGNA** • **ELECTRONIC FUN** - CORSO V.EMANUELE 142 (GALL.POLITEAMA) - **PIACENZA** **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA MURRI 75/A - VIA LOMBARDI 43 - **BOLOGNA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO 30/2 - VIA INDIPENDENZA 66 - **BOLOGNA** **MICROINFORMATICA** - PIAZZA M.PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - **SASSUOLO (MO)** • **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI 28/C - **BOLOGNA** **ORSA MAGGIORE** - CENTRO COMM. I PORTALI PIAZZA MATTEOTTI 20 - **MODENA** • **SOFT GALLERY** - VIA MORTARA 60/B - **FERRARA** • **ZANICHELLI** - VIA SAFFI 78/B - **PARMA** • **ZETA INFORMATICA** - VIA E.LEPIDO 6 - **PARMA** **ZUCCHERELLI BENVENUTO** - VIA CAVOUR 74 - **RAVENNA**

TOSCANA • **C.D.S.** - VIA DON MINZONI 17 - **MONSUMMANO TERME (PT)** • **CALAMAI TEKNO** - VIA DEI CIMATORI 17/R - **FIRENZE** • **CIAK** - VIA NICOLO' ARETINO 17 - **AREZZO** **CIPOLLA ANTONIO** - VIA VITTORIO VENETO 26 - **LUCCA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA DELL'UNIONE 7 - **GROSSETO** • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** - VIA CENTOSTELLE 5/A - **FIRENZE** **ETA BETA** - VIA SAN FRANCESCO 30 - **LIVORNO** **FLOATING POINT** - GALLERIA L. DA VINCI 32 - **MASSA CARRARA** • **FUTURA 2** - VIA L.CAMBINI 19 - **LIVORNO** • **IDEA SOFT** - VIA VESPUCCI 98 **PISA** • **IL COMPUTER** - VIALE COLOMBO 216 - **LIDO DI CAMAIORE (LU)** • **LA CITTA' DEI RAGAZZI** - VIA DE' TACCHINARDI 2 - **FIRENZE** • **MATEX** - VIA SAFFI 33 - **PONTEDERA (PI)** **PUNTO SOFT** - VIA TORCICODA 1/R - **FIRENZE** • **PUNTO SOFT 3** - VIALE GUIDONI 77/B - **FIRENZE** • **PUNTO VIDEO** - VIA CALZABIGI 1/C - **LIVORNO** • **TECNINOVAS COMPUTER** - PIAZZA GUERRAZZI 19/21 - **PISA**

MARCHE • **BERDINI EZIO** - VIA SILVIO PELLICO - **CIVITANOVA MARCHE (MC)** • **CENTRO ADRIATICO SOFTWARE** - VIA MARE 74 - **SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP)** • **GIOCATRE** VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 12 - VIA MARSALA 10 - **ANCONA** • **PERSONAL COMPUTER** - VIA PONCHIELLI 2 - **PESARO** • **TRIOZON INFORMATICA** - VIA N.BUOZZI 16 - **PORTO SAN GIORGIO (AP)** • **ZEROUNO COMPUTER** - VIA ULPIANI 2 - **S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP)**

UMBRIA • **CASA DEL GIOCATTOLO** - VIALE UMBRIA - **BASTIA UMBRA (PG)** • **CIEM MINUTI** - VIA PIEVAIOLA 166 - **SAN SISTO (PG)** • **CUINI CHIARA** - CORSO CAVOUR 281 - **ORVIETO (TR)** **ETA BETA COMPUTER** - PIAZZA SAN DOMENICO **FOLIGNO (PG)** • **MIDA** - VIA PIEVAIOLA 36 - **CORCIANO (PG)**

LAZIO • **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA 71 - **ROMA** • **AUDIO CAR** - VIA LIVORNO 68 - **LADISPOLI (RM)** • **BABY SOGNO** - VIA TIBURTINA 614 A/B/C - **ROMA** • **BIT STUDIO** C/O MERCATONE ZETA VIA DELLE SCIENZE - **S.RUFINA CITTA' DUCALE (RI)** • **CAMPA ADOLFO** - VIA PRENESTINA 426 - **ROMA** • **CASA MIA GAIA** - LARGO BOCCEA 12 - **ROMA** **C.D.R.** - VIA TRIPOLI 1 - **ROMA** • **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI 99/101 - **CIAMPINO (RM)** • **COMPUTER TIME** - VIA COL DI LANA 11/15 - **CIAMPINO (RM)** **DI MARCO CORRADO** - VIA VIBIO MARIANO 38 - **ROMA** • **GARZOLI LUCIANO** - VIA VAL DI SANGRO 25 - **ROMA** • **GEDY** - VIA BENGASI 20 - **ANZIO (RM)** • **GI.GI. WATCH** - VIALE IPPOCRATE 25 - VIA NAPOLEONE III 93 - **ROMA** • **GIGLIO LUIGI** - VIA VITRUVIO 282 - **FORMIA (LT)** • **GIOCHI E COMPUTER** - CORSO UMBERTO I 97 - **RONCIGLIONE (VT)** **HABITAT - ZANGRILLI** - S.S. 155 LOC.MAD.DELLA NEVE 113 -**FROSINONE** • **KEY BIT ELETTRONICA** - VIA CIALDINI 8/10 - **LATINA** • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE 3 - **CIVITAVECCHIA (RM)** • **LA CHIOCCIA** - VIALE MARCONI 277 - **ROMA** • **M.ELECTRONIC** - C/O CENTRO COMM. I GRANAI - **ROMA** • **MEGABOY** - VIA F.PALASCIANO 105 - **ROMA** **MESSAGGERIE MUSICALI** - VIA DEL CORSO 122/123 - **ROMA** • **METRO IMPORT** - VIA DONATELLO 37 - **ROMA** • **ODIS** - PIAZZA PONTELUNGO 3 - S.MARIA AUSILIATRICE 23 - **ROMA** **PERGIOCO** - VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 **ROMA** • **STYL HOUSE 2000** - VIA P.MAFFI 28/32 - **ROMA** • **TAKE AWAY** - VIA TRIPOLITANA 164 - **ROMA**

ABRUZZO E MOLISE • **COMPUTER MARKET** - VIA TRIESTE 79/81 - **PESCARA** • **ELETTRONICA ABRUZZESE** - VIA L'AQUILA 31/33 - **PESCARA** • **FERRI** - VIA TIBURTINA 91 **PESCARA** • **GES.COM.** - VIA SAN LORENZO 64 - **CAMPOBASSO** • **PASSERI BIAGIO** - VIA NICOLA FABRIZI 28 - **PESCARA**

CAMPANIA • **BABY TOYS** - VIA CISTERNA DELL'OLIO 5/B - **NAPOLI** • **BOOKS & MOVIES** - VIA MERLIANI 112/BIS - **NAPOLI** • **CAPRI GRAPHIC** - VIA LISTRIERI 17 - **CAPRI (NA)** • **COMPUTER SERVICE** - VIA L. DA VINCI 91/93 - **SCAFATI (SA)** • **COMPUTERMANIA** - VIA CONSALVO CARELLI 35 - **NAPOLI** • **D.E.C.** - VIA NAZ. DELLE PUGLIE S.S. 7 ANG. VIA NAPOLI **CASALNUOVO (NA)** • **DATA OFFICE** - VIA ROMA 5/7 - **SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)** • **FANTASY** - VIA DELLE REPUBBLICHE MARINARE 444 - **BARRA (NA)** • **GIOCATTOLI LANZETTA** - VIA CARDUCCI 45 **AVELLINO** • **INFORMATICA ESSE** - VIA LIBERTA' 258 - **PORTICI (NA)** • **ITACA** - VIA R. MAURI 60 - **SALERNO** • **LA CAMERA OSCURA** - VIA P.CASTELLINO 22 - **NAPOLI** • **LA CASA DEL GIOCATTOLO** - VIA A. RANIERI 60 - **NAPOLI** • **MIGLIARDINI UMBERTO** - VIAS.ANNA DEI LOMBARDI 35 - LARGO MONTEOLIVETO 7 - **NAPOLI** **NEW COMPUTER MARKET** - CORSO GARIBALDI 65 - **SALERNO** • **ODORINO** - VIA LARGO LALA 25/26 - **NAPOLI** • **SKUP** - VIA SOLIMENA 82/A - **NAPOLI**

PUGLIA • **COMPUTER SHOP** - VIA G. CARLI 17 - **BARLETTA (BA)** • **DI MATTEO ELETTRONICA** - VIA C.PISACANE 11/15 - **BARLETTA (BA)** • **REGNO DEI BIMBI** - VIA EINAUDI 17 **BARI** • **VIDEOMANIA** - VIALE UNIVERSITA' 61 - **LECCE** • **WILLIAMS COMPUTER** - VIALE UNITA' D'ITALIA 79 - **BARI**

CALABRIA • **COMPUTER GAMES E ALTRO** - VIA AMIRANTE 59 - **SOVERATO (CZ)** • **CONSOLE POINT** - VIA VITTORIO ALFIERI 20 - **RENDE (CS)** • **GIOCATTOLI GIAMBOI** VIA ASCHENEZ 166/B - **REGGIO CALABRIA**

SICILIA • **AZETA** - VIA CANFORA 140 - **CATANIA** • **BASIC** - VIA SAMMARTINO 32 - **PALERMO** • **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI 40 - **RAGUSA** • **C.D.M.P.** - VIA AMANTEA 53 **CATANIA** • **ELEKTROMARKET LIVORSI** - VIA MESSINA MARINE 533/B - **PALERMO** • **HOME COMPUTER** - VIA GALVANI 29 - **RAGUSA** • **HOME COMPUTER** - VIALE DELLE ALPI 50/E **PALERMO** • **NUOVA DIMENSIONE** - VIALE S.MARTINO 264 VIALE REGINA ELENA 143 - **MESSINA** • **PRISMA COMPUTER** - VIA CANFORA 122/124 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - LARGO DEI VESPRI 113 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA G.B. FARDELLA 29 - **TRAPANI** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA GHIBELLINA 32 - **MESSINA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA MAZZINI 170 **MARSALA (TP)** • **RANDAZZO ANGELO** VIA R.SETTIMO 55-VIA M.STABILE 160-VIA G.B.LULLI 18-**PALERMO** • **TUTTO** - VIA MANZONI 165 - **AGRIGENTO**

SARDEGNA • **COMPUTER HOUSE** - VIA CAVALCANTI 7 - **CAGLIARI** • **COMPUTER SHOP** - VIA ORISTANO 12 - **CAGLIARI** • **COMPUTERS POINT** - VIA CAVARO 21/B/C **CAGLIARI** • **FOLLIE** - VIA FAUSANIA 6 - **OLBIA (SS)** • **GRISCHENKO** - PIAZZA AZUNI 12 - **SASSARI** • **MISTER GADGET** - C/O C. COMM. " CENTRO CITTA' " - **NUORO**

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

MARVEL COMICS
© 1993 MARVEL ENT GROUP INC.
vuoi salvare il
mondo?
passa al
verde
NIT-3
THE INCREDIBLE
HULK™
DISPONIBILE PER - MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM & NINTENDO SUPER NES.
Lo sappiamo SUPEREROE, quando ti bolle il sangue, la tua massa muscolarc quadruplica e la tua pelle diventa verde ...
Il temibile Leader si sta organizzando per dominare il mondo con l'aiuto dei suoi bizzarri tirapiedi - Tyrannus™, Absorbing Man™ Abonimation™ e Rhino™, - fiuo a quando tu non "scoppi" sulla scena. Dominare la rabbia non è il tuo forte, ma qui si tratta di salvare il mondo, Gonfia i muscoli ed entra in azione. Senza pensarci due valte demolisci i tuoi nemici e tutto ciò che ti ostacola il cammino ... tutto quello su cui riesci a mettere le mani!
Finalmente - un gioco che ti dà una sensazione INCREDIBILE.
MEGA DRIVE
THE INCREDIBLE HULK
U.S.GOLD
U.S.GOLD®
© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. The Incredible Hulk and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England Tel: 021 625 3366. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. © 1994 SEGA Enterprises Limited. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Screen Shots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Siete stanchi della costruttività e degli scopi educativi di Sim City? Metal Marines potrebbe fare al caso vostro...

Metai Marines è come sarebbe stato Sim City, se avessero messo Saddam Hussein a programmarlo. Avete la vostra bella isoletta su cui costruire a piacimento, ma al posto dei centri commerciali ci sono batterie antimissile, al posto dei parchi di divertimenti torrette mitragliatrici, al posto degli stadi qualche rampa di missili terra-terra, e gli abitanti del posto sono robottoni, sempre antropomorfi, di una ventina di metri che, dopo il cappuccino mattutino, vanno al lavoro a devastare le isolette vicine.
Ma procediamo con ordine: voi siete a capo di una base militare (non importa se siate i buoni o i cattivi, tanto avete le stesse, identiche, armi) con un certa quantità di capitali a disposizione ed è vostro compito fare in modo che prosperi a danno della base vicina. La base è costituita da tre centri di comando, che costituiscono il nucleo della base nonché l'obiettivo principale (una volta distrutte, le vostre o quelle del nemico, è finita la partita), per il resto è ridotta ai minimi termini e gran parte del gioco sta proprio nel costruirla sempre più bella lucida ed efficace.
Ovviamente dovete dedicarvi alla costruzione della base con una mentalità prettamente nipponica: ovvero dovete essere disposti a ricostruirla almeno un paio di volte quasi per intero, più o meno come la Tokyo di Godzilla e dei cartoni animati giapponesi, infatti i meccanismi di difesa sono tutt'altro che infallibili.
Alla base di attacchi (e contrattacchi) ci sono le salve di missili (e le difese antimissile sono tutt'altro che automatiche) e le incursioni dei robottoni, i Metal Marines, da cui ci si può difendere tramite torrette mitragliatrici o altri marine.
Per costruire le varie strutture avete bisogno di soldi e tempo, mentre per lanciare attacchi avete bisogno di carburante e tempo (prima di ricaricare le rampe di missili o di far rientrare i marine). Quello che potete costruire lo trovate nell'apposito box, ma vi garantisco che è di gran lunga più semplice di quello che può sembrare. Si tratta semplicemente di edificare un po' di strutture e di distribuire tra di esse torrette e marine per la difesa (le prime hanno una gittata abbastanza limitata, i secondi sono lentini) e lanciare qualche attacco di tanto in tanto (a seconda del carburante a disposizione). Ci sono naturalmente un po' di optional, come le strutture per incrementare soldi e carburante. Tutte quanto, ovvero strutture, missili, dife-

METAL MARINES

COSA COMPERIAMO OGGI?

ATTACCO

MISSILI
Se ne possono lanciare fino a quattro per attacco, coprono aree abbastanza vaste ma non hanno potenze devastanti nella versione standard.
METAL MARINES
Sono l'arma più potente, ideali per cancellare le difese antimissile nemiche: possono spazzare via un intero settore se non è adeguatamente difeso. Sono molto validi anche come arma di difesa.
ICBM
I missili definitivi: servono parecchi soldi e risorse per costruirne uno.

DIFESA

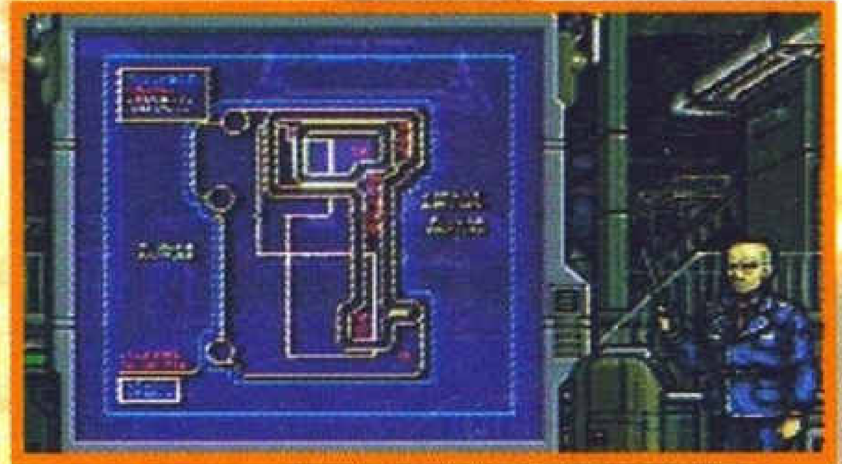
AA MISSILES
Missili antimissile, ne servono davvero tanti per organizzare una difesa decente.
RADAR
Aumentano la precisione delle proprie difese antimissile.
TORRETTE MITRAGLIATRICI
Sono l'arma standard di difesa terrestre: hanno però un raggio limitato e un Metal Marine la fa a pezzi tranquillamente.
MINE
Possono far saltare in aria qualsiasi Marine vi passi sopra.
FALSO OBIETTIVO
Sono economicissime strutture fasulle: servono a distrarre l'attenzione del nemico facendo sprecare loro missili e Marine.

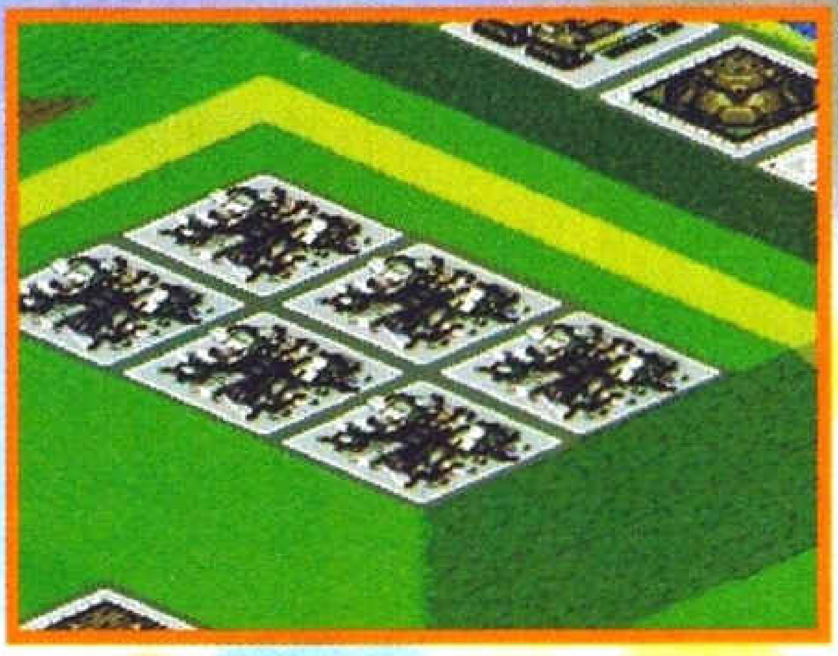
LOGISTICA

SUPPORTO LOGISTICO
Forniscono una maggiore quantità di fondi con cui costruire altre strutture.
CENTRALE DI ENERGIA
Ogni attacco costa una certa quantità di energia: questo la fornisce con maggiore efficienza.
FABBRICA
Questa farà calare drasticamente i tempi di produzione delle varie strutture.

JH

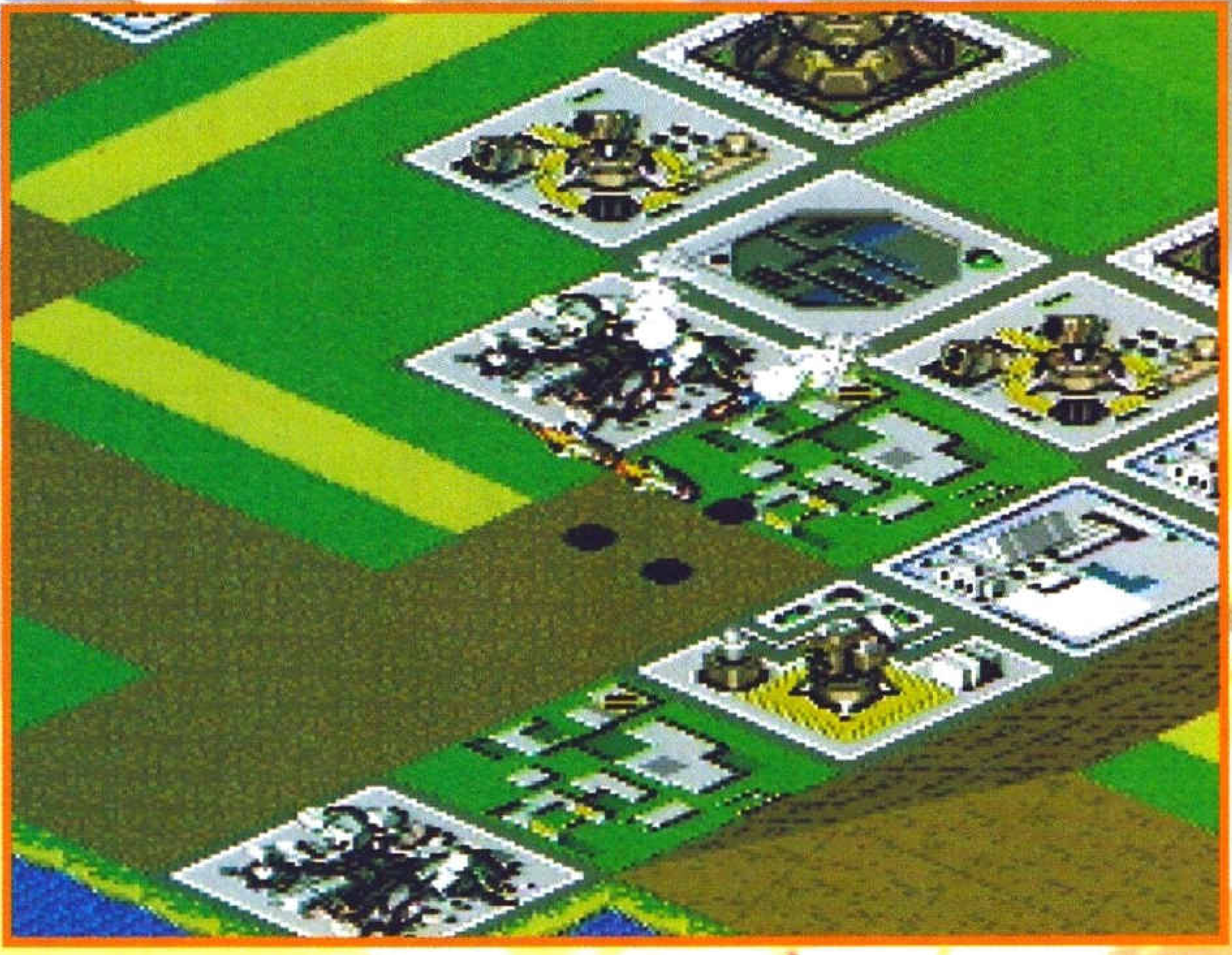
Metal Marines sembra l'archetipo del gioco strategico giapponese. La struttura è sempliciotta e lineare, gli edifici che compongono le vostre basi d'attacco sono a dir poco rigidissime nei loro scopi, esiste la possibilità di migliorare gradatamente tutti gli armamenti e le strutture difensive, senza mai variare di una virgola la gestione dei sistemi stessi e non manca il tacito accordo che sembra caratterizzare tutte le produzioni giapponesi: non ne ho ben chiaro il motivo, ma quando si pensa al concept che costituirà la base del gioco finito, i responsabili della cosa danno per scontati particolari quantomeno assurdi quali possono essere il fatto che i marine che scaricate sull'isola avversaria si ritirino spontaneamente quando non hanno bersagli in vista (anche se in realtà sono a due passi da tutte le altre installazioni) o che la guerra debba essere necessariamente combattuta da isola a isola. Insomma, la grafica e il sonoro, che risultano entrambi molto ben fatti per un gioco del genere, vi permetteranno di farvelo piacere per un po'. I problemi non tarderanno ad arrivare comunque, vedremo.





se antimissile e marine, è potenziabile: i missili diventano doppi e i marine più potenti, in modo da renderli sempre più efficaci, spendendo un po' di tempo.
Nel gioco sarebbe di gran lunga favorito chi attacca più spesso possibile; il maggior problema è che non avete idea di dove si trovi la base nemica: l'unico modo è quello di mandare qualche salva esplorativa di missili per individuare le strutture nemiche e (eventualmente distruggerle), i Marine non possono infatti girare liberamente per l'isola, i loro spostamenti sono limitati a un solo settore. Una volta individuata la composizione della base sarà il caso di mandare qualche Marine per distruggere le postazioni anti missile e qualche missile per devastare le difese di terra: la tecnica standard rimane più o meno questa.
E' questo probabilmente il difetto principale del gioco: è abbastanza semplice e immediato da giocare, ma le strategie sono abbastanza limitate e ripetitive e l'azione è praticamente assente. Insomma è divertente e riesce a catturare facilmente l'attenzione, come in molti giochi di questo tipo, alla Dune, Utopia, Populous, ecc., ma proprio il fatto che sia così semplice fa in modo che abbia degli obiettivi di gioco abbastanza limitati, e dopo qualche missione la noia è in agguato.
Tecnicamente è ben realizzato, abbastanza ben bilanciato e ha delle musiche adeguatamente eroiche e nipponiche. Si trova però nella stessa classe di giochi del tipo Dune II (con missioni più articolate, mezzi da combattimento più vari, maggiore strategia e anche azione) e viene lasciato abbastanza indietro.

Stefano Giorgi

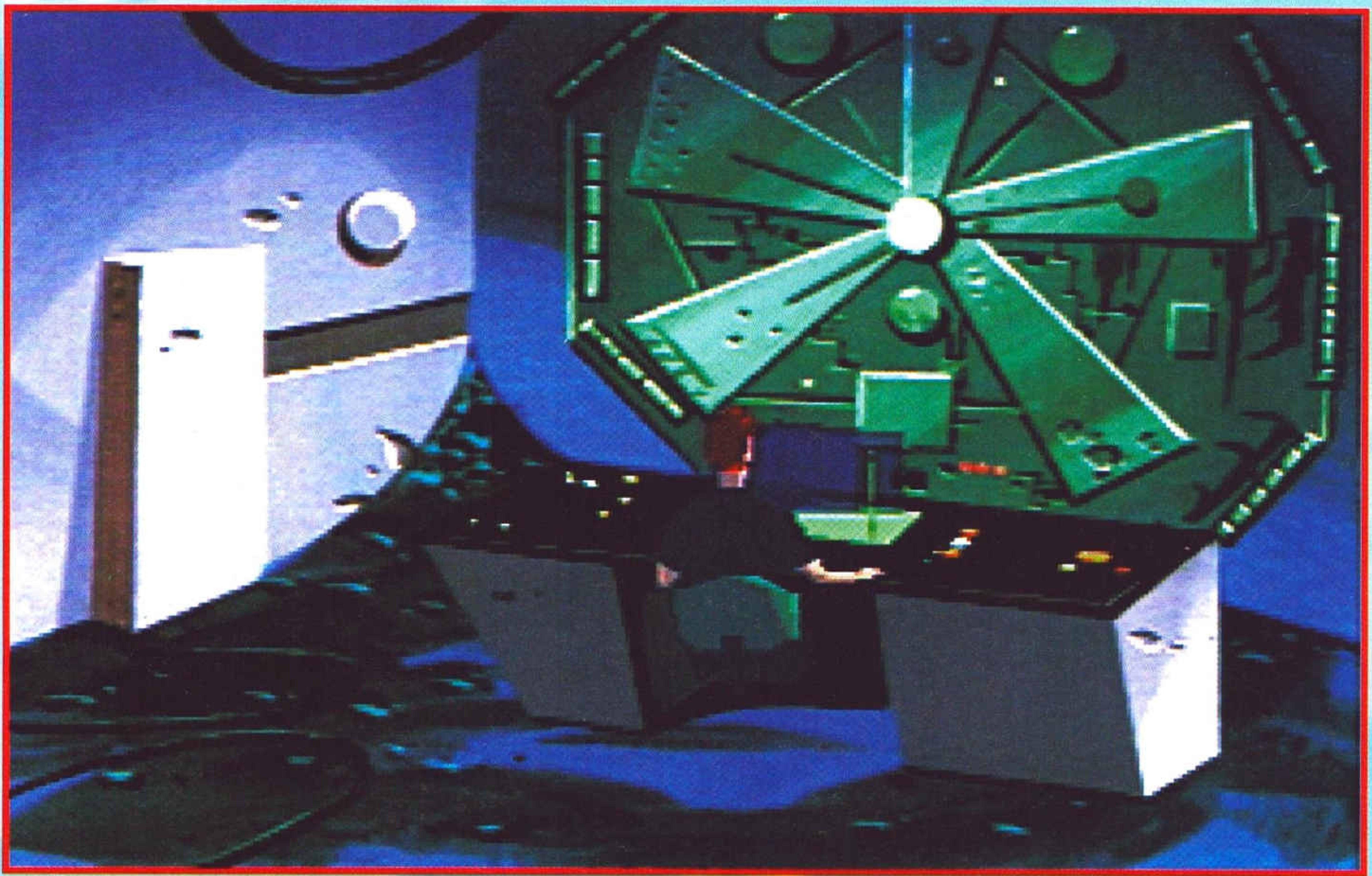


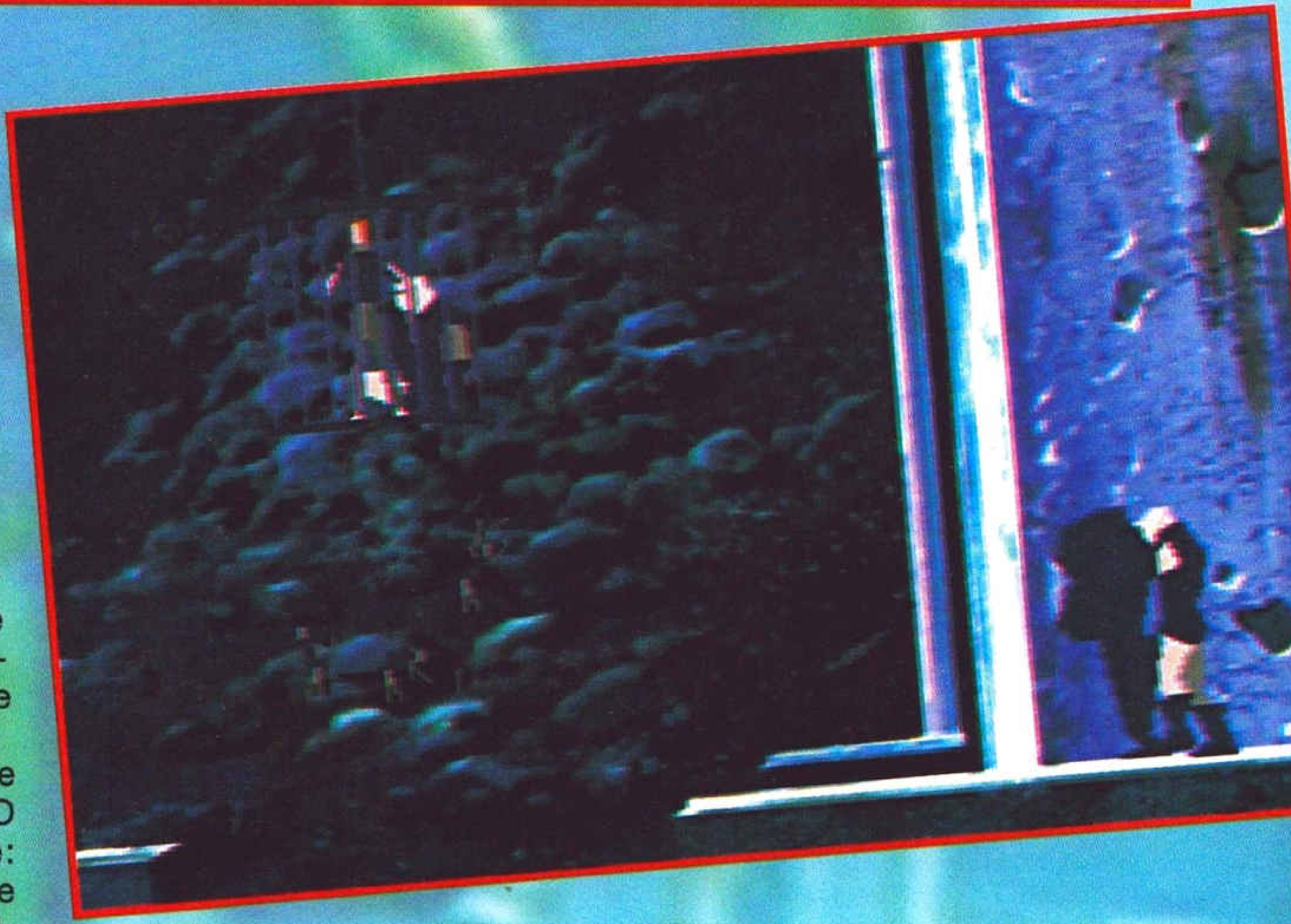
SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Adeguata - Giocoforza abbastanza ripetitiva	78
SONORO +Belle epiche e nipponiche	80
GIOCABILITÀ +Immediatamente comprensibile -Carente in quanto azione	83
LONGEVITÀ -Abbastanza ripetitivo dopo qualche partita	74
NAMCO	79

86

GIOCATORI	1
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Essendo uno spudorato copiatore da me stesso (per non parlare degli altri...), ho utilizzato, per questa recensione, parte dell'articolo (quella dissertativa e tematica) da me scritto sulla versione famicomiana, tanto il discorso vale esattamente anche in questo caso.



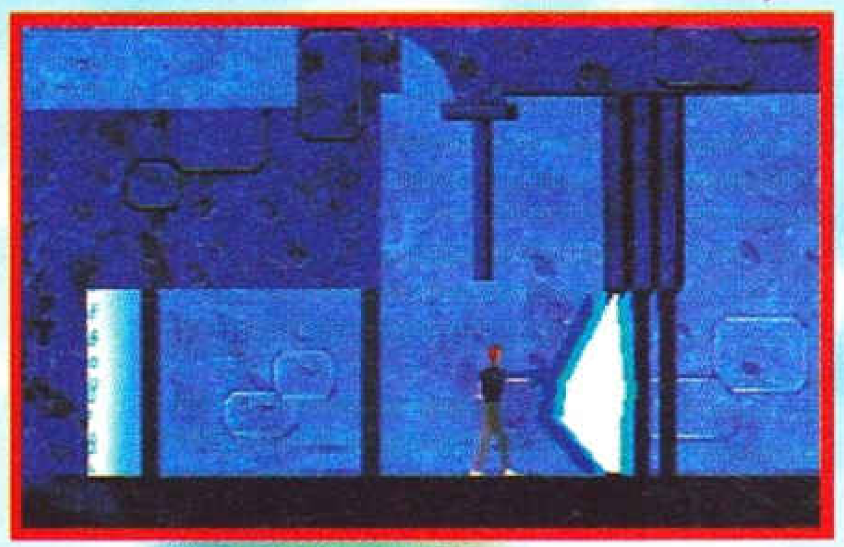


Si stanno facendo sempre più frequenti le trasposizioni da computer a console, e ciò presenta dei pregi e dei difetti. A sostegno della mia tesi potrebbe proprio prendersi questo Out of this World come perfetto paradigma...
Non fatevi confondere dalle apparenze: dietro quel lungo titolo, come già vi sarete del resto sicuramente accorti dalle foto, si cela l'ormai arcinoto Another World, che qualche anno fa fece la sua apparizione su Amiga, capolavoro della softwarehouse francese Delphin.
E, con questo titolo, la sfilza delle conversioni da computer a 3DO si allunga ulteriormente: Lemmings, Wing Commander e The Incredible Machine, sono alcuni degli eloquenti esempi della

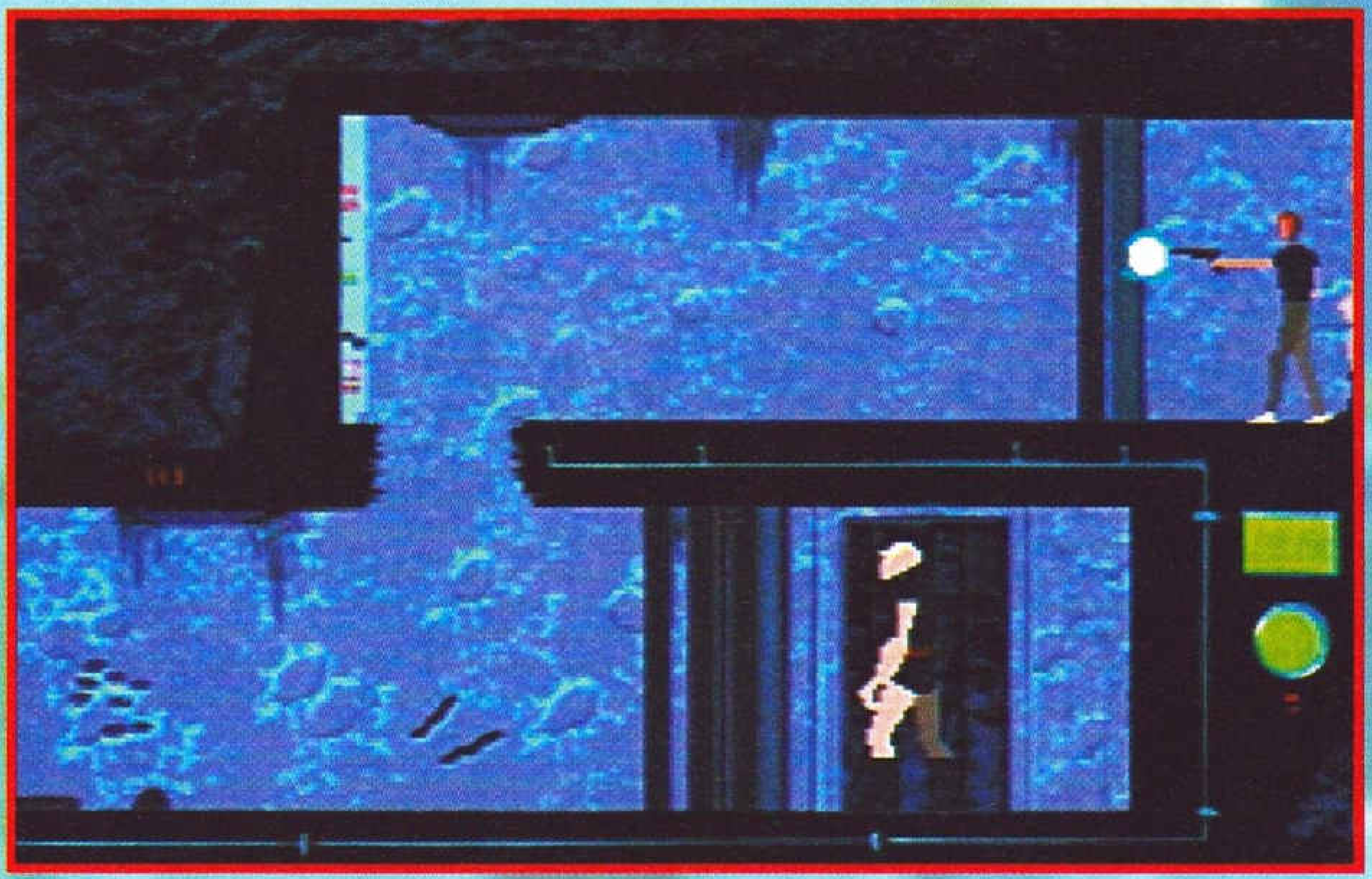
IMPORT

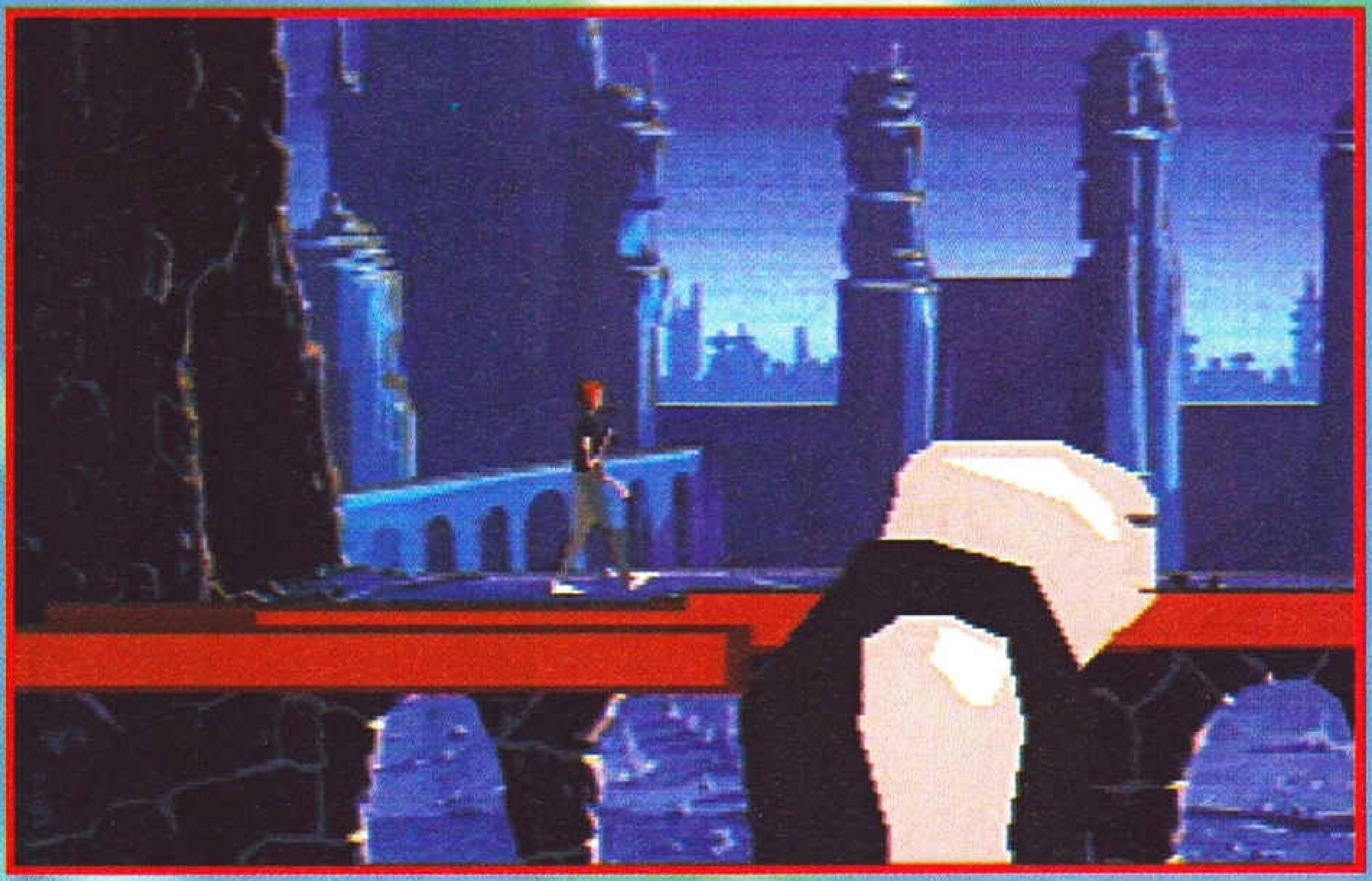
OUT OF THIS WORLD

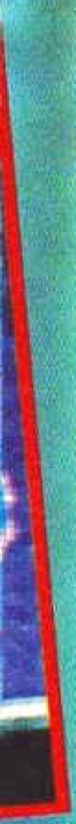
tendenza di numerose ditte informatiche a trasporre i successoni computerizzati sulle macchine da divertimento per antonomasia: le console.
Da questo tipo di politica economica, però, emergono dei videogiochi che ora, a distanza di un certo tempo dall'inizio di questa scelta di produzione del software, si possono analizzare nel complesso, trascendendo i singoli casi, per poter dedurre una sintesi riassuntiva dei pregi e dei difetti di tale orientamento.
Appare innanzitutto evidente come convertire su console un gioco che ha riscosso un enorme successo su computer rappresenti già di per sé un guadagno sicuro per la ditta, fornendo a priori degli ampi margini di sicurezza di vendita, avendo già il prodotto superato a pieni voti un primo test di laboratorio, quello del mercato del computer, appunto.
Sta però di fatto che i computer sono solitamente meno potenti delle console, almeno dal punto di vista audiovisivo, e così conservare la stessa interfaccia grafica o sonora che il gioco possedeva su computer può dar luogo, nella maggior parte dei casi, a un gioco che si piazza mediocremente rispetto alla media di quelli appositamente progettati per la console in questione.

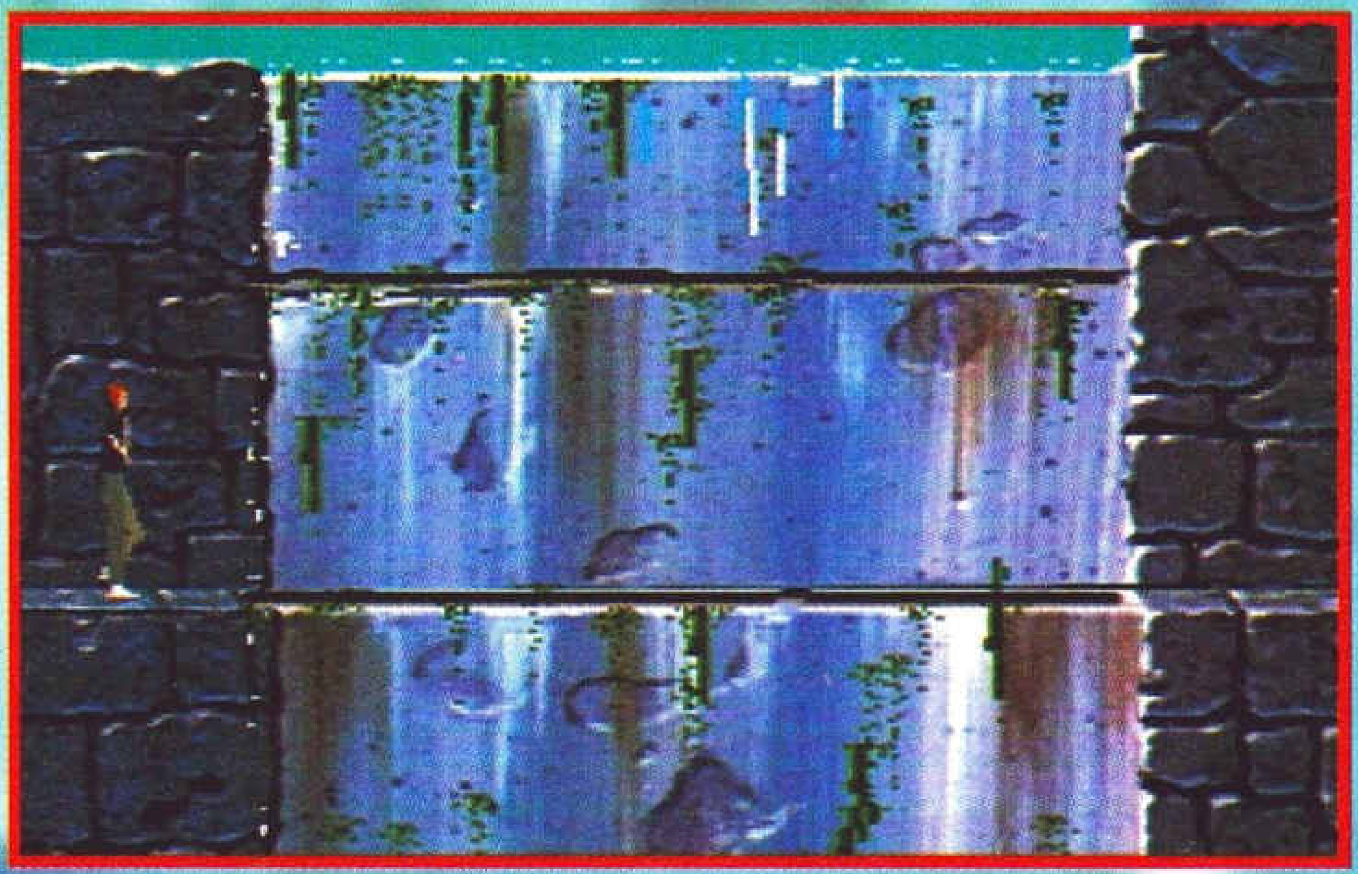


Un altro inconveniente può anche essere costituito dal fatto che una buona fetta degli utenti di console possiede anche un computer e magari anche il gioco che deve essere convertito o, se non possiede un computer, ha comunque già giocato il videogame in questione da un amico che ha il computer, e questo non è tanto difficile a verificarsi, soprattutto se si pensa che il gioco di cui si parla deve essere un successo ultraconosciuto. E' allora evidente che, se da un certo punto di vista l'aver già provato il bel gioco su computer possa incentivare l'utente di console ad acquistarlo anche per la propria macchina, dall'altro l'averlo già giocato, e magari risolto, su computer porta inevitabilmente a uno scadimento di interesse nei confronti del gioco stesso, per cui l'utente non lo









MA

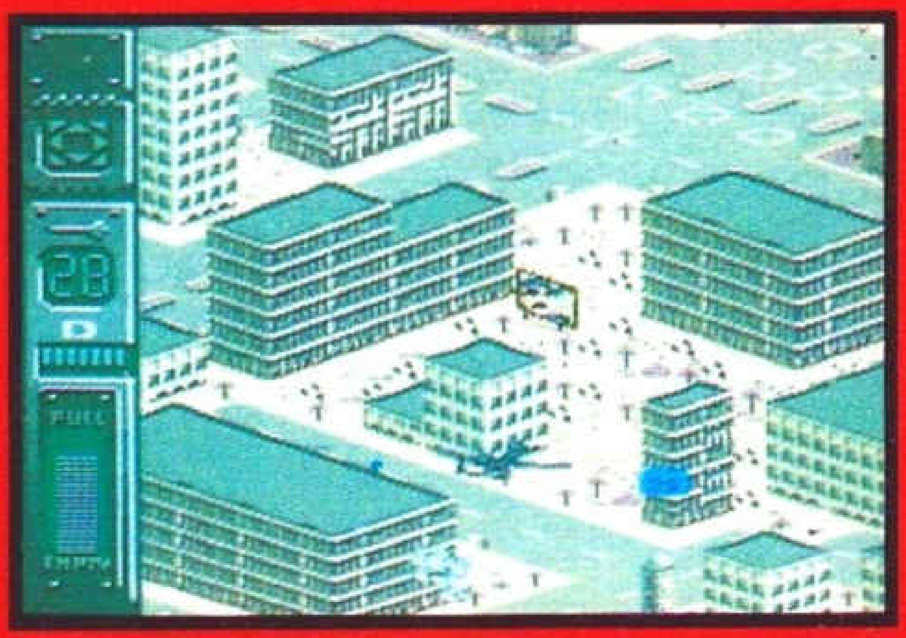
Mi sono troppo stufato di raccogliere la pistola dopo aver fatto cascare la gabbia in testa all'alieno: l'ho fatto su Amiga, su PC, su SNES, su MD e ora anche su 3DO. Polemiche a parte, Out of this World è veramente una gran bella conversione, diretta però a quelli che non hanno mai giocato questo simpatico arcade adventure (e quanti saranno?). L'unica vera innovazione sta nei fondali completamente ridisegnati - non è che sia un grande sforzo - e nel sonoro rimaneggiato grazie al CD, ed è probabilmente questa l'unica pecca. Parliamoci chiaro, se ci avete già giocato su un'altra piattaforma tenete pure da parte i soldi che fate prima, ma se non avete mai avuto il piacere di aggrapparvi a una liana per salvarvi da un ossesso nero eccessivamente affamato non state a pensarci troppo, tanto con quello che esce per 3DO...

SPERIMENTA L'ALTA DOSE DI TENSIONE E DI PERICOLO DEI COMBATTIMENTI AEREI. SCHERZA CON LA MORTE QUANDO I MISSILI RAPIER ATTRAVERSANO I CIELI E NON PERDERE DI VISTA L'OBIETTIVO. E DISTRUGGI LE UNITA' DI TERRA PRIMA CHE TI ABBATTANO.

Opzioni di controllo multiple: scegli le coordinate che meglio si adattano al tuo stile di gioco.

A tua disposizione, per 'fare piazza pulita' del nemico, 2 dei più famosi aerei da combattimento del mondo: l'F15 Strike Eagle e l'AH - 10 Tank Buster.

Possibilità di consultare mappe dettagliatissime per pianificare con estrema accuratezza le strategie di attacco.



"UNITA' DI COMANDO HQ A INCURSORE 1
SEI PRONTO PER LA PROSSIMA MISSIONE ?"

"HEY CAPITANO,
SONO SEMPRE STATO PRONTO".

" ALL'ATTACCO ROGER..
E BUONA FORTUNA, NE AVRAI BISOGNO".

" Una sfida assolutamente intrigante".
94% (C + VG)
" Grafiche altamente dettagliate ".
92% (SUPER-PRO)
" Un superbo 'sodalizio' fra shoot-em-up e strategia".
92% (SNES FORCE)

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

DISTRIBUTED BY
CENTREGOLD
PLC

SYSTEM 3

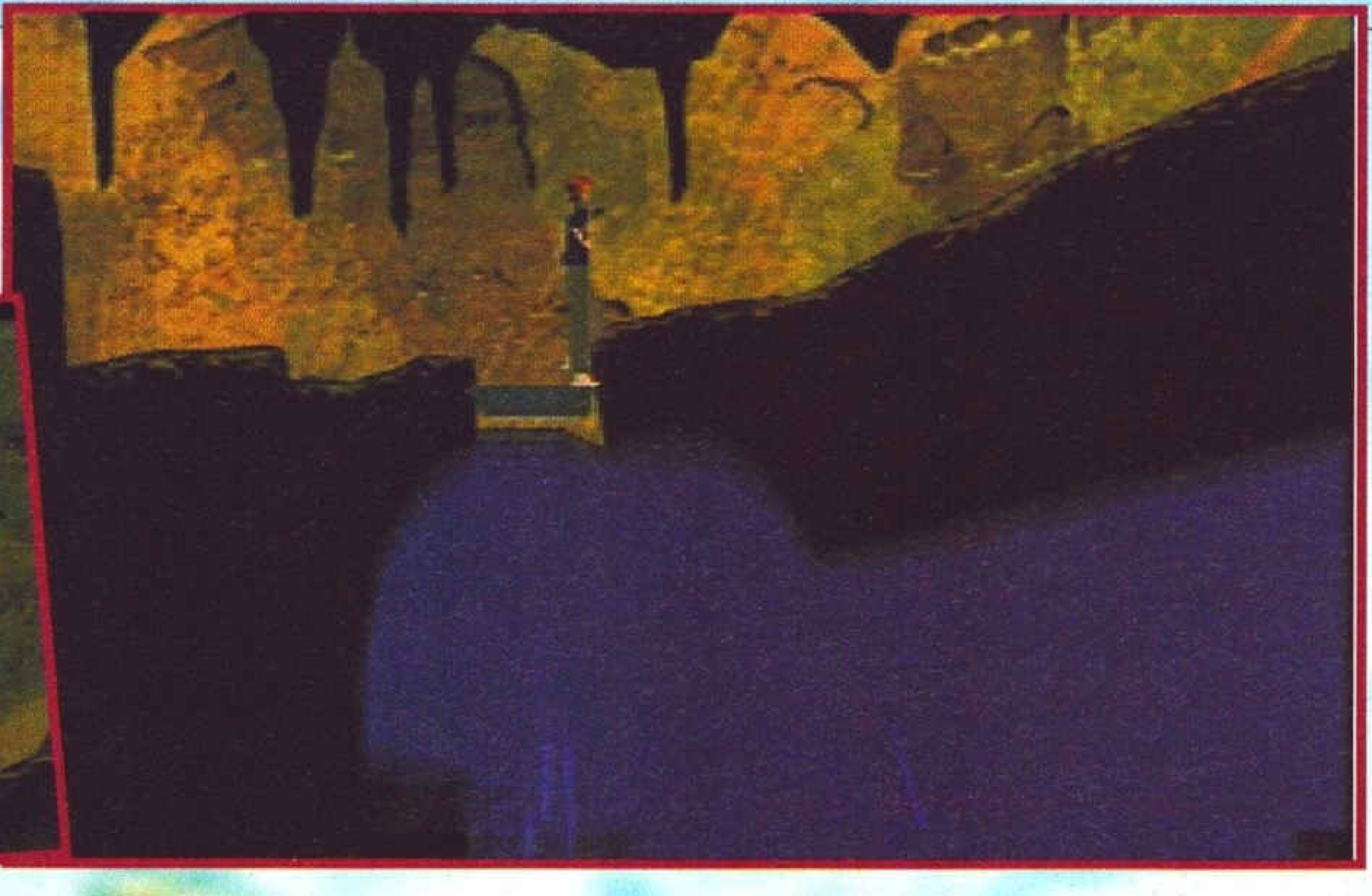
SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE LTD
18 PETERBOROUGH ROAD
HARROW MIDDLESEX HA1 2BQ
Telephone: 081 864 8212
Facsimile: 081 864 4851

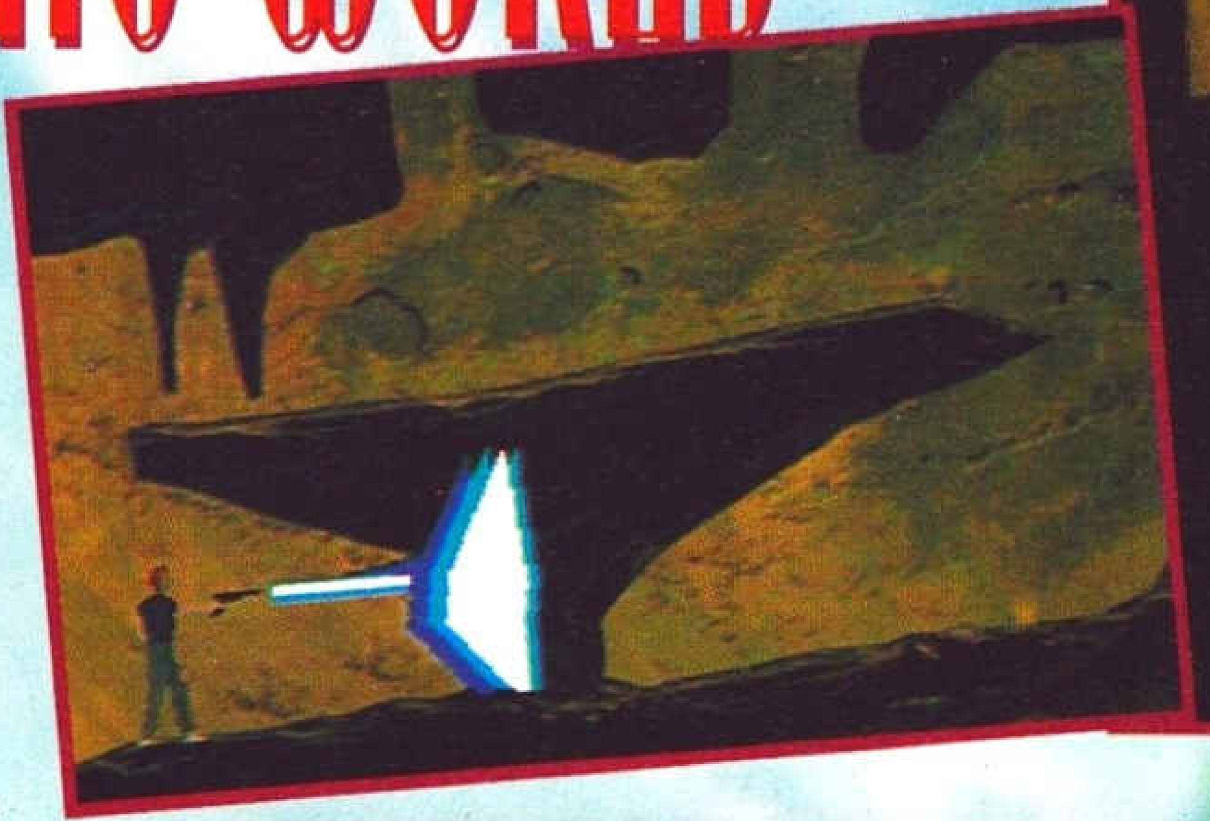
©SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE LTD 1994

LEADER
DISTRIBUZIONE

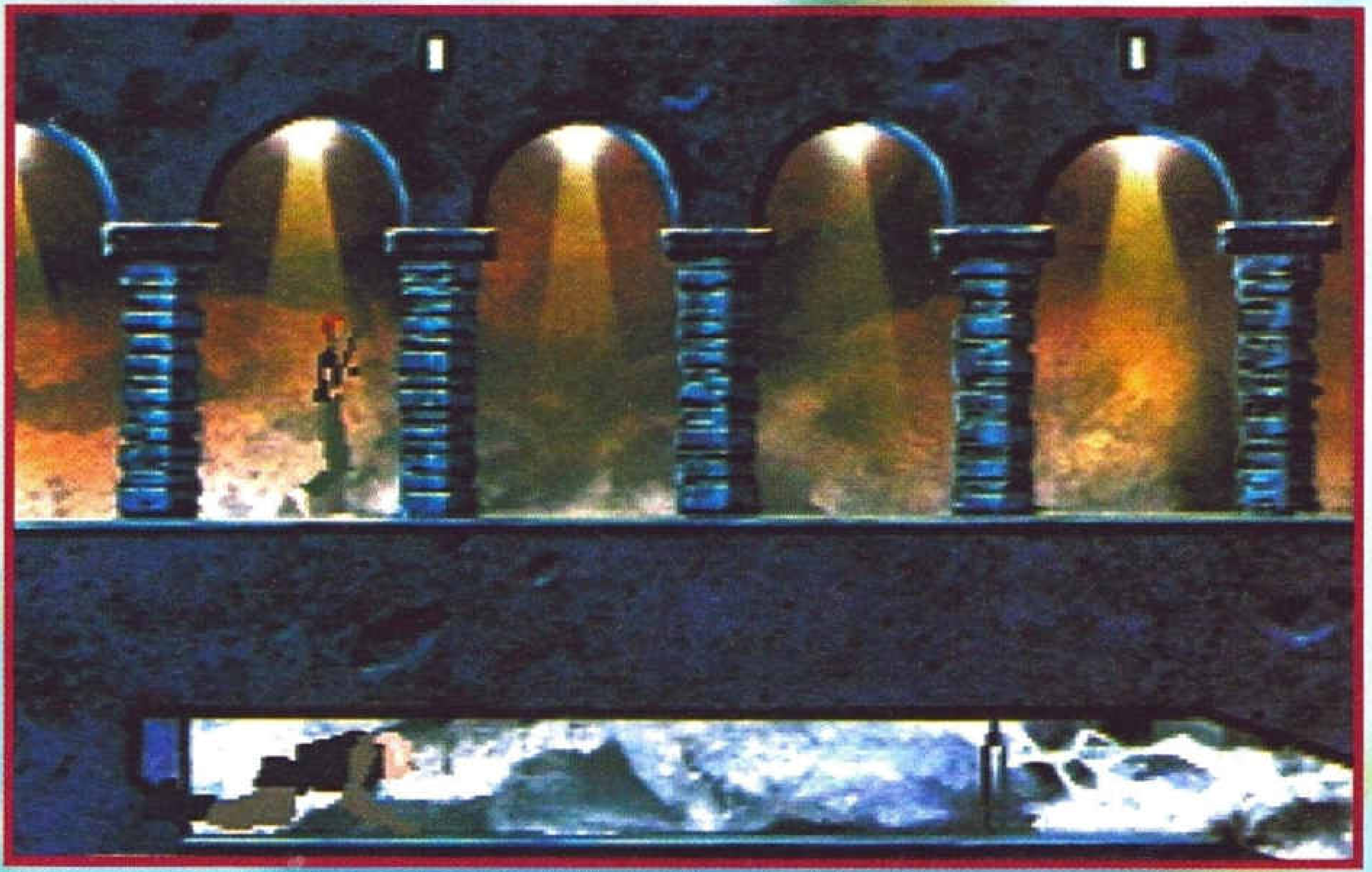
DISTRIBUITO DA:
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

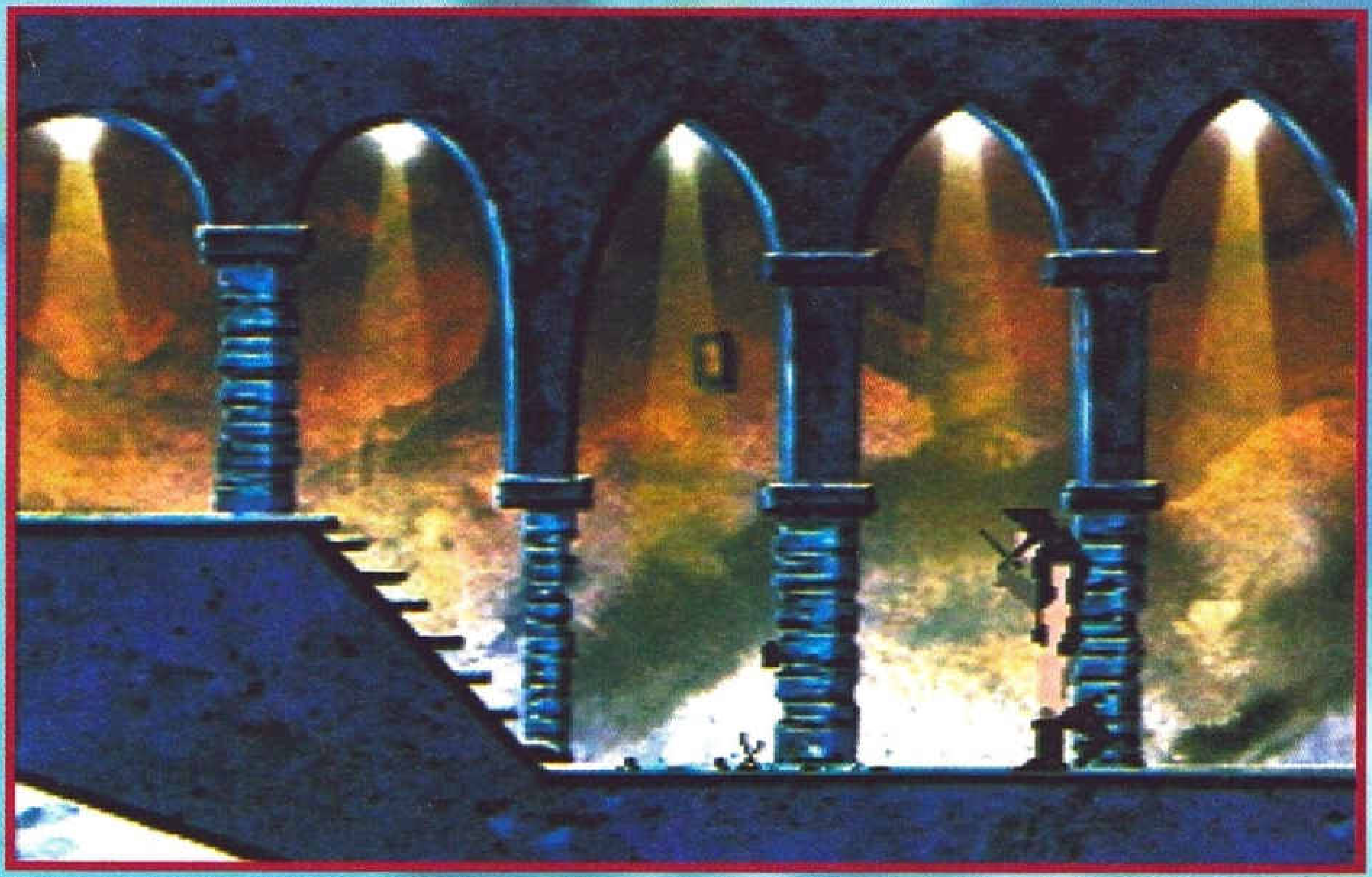
OUT OF THIS WORLD



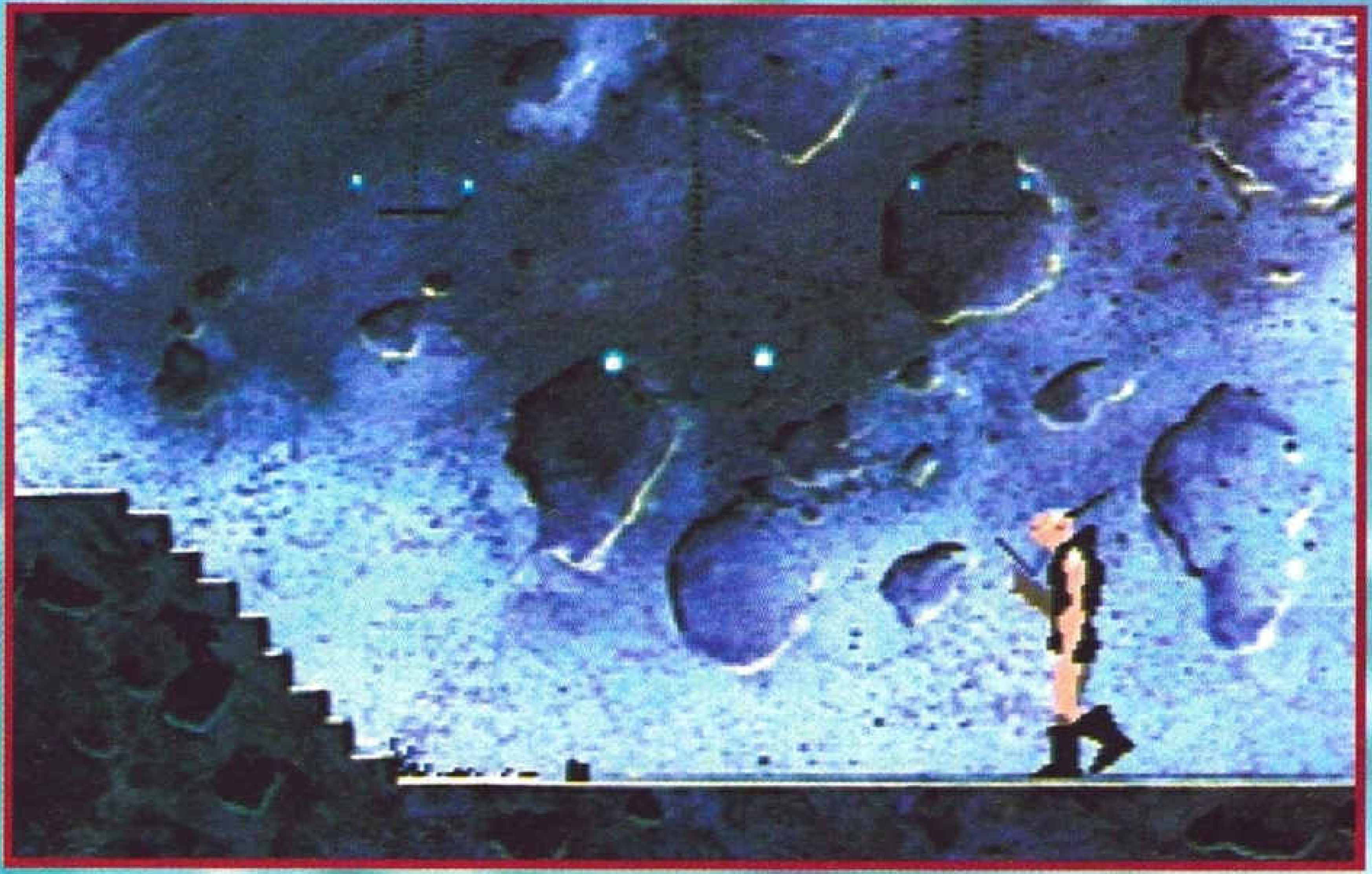


acquista (o cerca di rivenderlo appena comperato e finito. A buon intenditore... NdAlex).
Per ovviare agli handicap finora descritti, risulta lapalissiano migliorare l'interfaccia audiovisiva del gioco e, magari, ampliarne la struttura vera e propria, per renderlo più appetibile.
Possiamo quindi dividere le conversioni computer/3DO finora uscite in due categorie: quella dei giochi pedissequamente trasposti, e quella dei giochi sottoposti a interventi più o meno consistenti di make-up.
L'esperienza ci mostra come i giochi di quest'ultima categoria, quanto più hanno subito un intervento di make-up consistente -vedi, per esempio, il caso di Super Wing Commander (che nonostante ciò, almeno qui in redazione, ha suscitato ben pochi commenti favorevoli. NdAlex)-, tanto più hanno riscosso successo su console e venduto parecchie copie. Al contrario, i giochi





appartenenti alla prima categoria hanno riscosso solo un modesto successo, rappresentando di per sé dei giochi ovviamente al di sotto delle capacità della macchina Panasonic (vedi Lemmings). Ebbene, Out of This World è uno di quelli che appartiene a questa seconda categoria.
E' pur vero che il 3DO è una macchina nuova e, come tale, in generale minimamente sfruttata, ma questo non è assolutamente un buon motivo per non sforzarsi nel migliorare un prodotto già esistente.
Il fatto è che, quando è uscito



Another World su computer, la grafica renderizzata nei giochi era fantascienza, per cui il compromesso migliore tra la spettacolarità di una grafica che voleva risultare la più cinematografica possibile e le limitate possibilità del computer, era indubbiamente fornito dall'uso della grafica poligonale, che già con Prince of Persia aveva mostrato indubbie caratteristiche di fluidità e realismo. Ma oggi, con quello che si può fare (e si è già fatto) in quanto a rendering su 3DO, non credete risultino fuori luogo le animazioni d'intermezzo poligonali (come pure gli sprite) di questa versione di Another World? In fondo bastava mettere delle sequenze precalcolate (come in Super Wing Commander) o renderizzare lo sprite principale (come in Total Eclipse) e lo scopo base della vecchia Delphine Cinematique (come dice il nome stesso è gioco in stile film) sarebbe stato pienamente centrato dalla Interplay.
Ah sì, dimenticavo, per chi non lo sapesse, che Out of this World narra la storia di un giovane scienziato che, in seguito a un esperimento non andato come previsto, viene catapultato in un'altra dimensione da cui dovrete tentare di tirarlo fuori.
La musica è nettamente migliorata rispetto alla versione da computer: dei commenti diversi vi accompagneranno lungo il gioco, conferendogli un'atmosfera cinematografica, che è proprio quella che i programmatori della Delphin volevano creare. Musica ok, quindi; grafica un po' meno (eccettuati gli splendidi fondali); struttura e locazioni invariate (rispetto alla versione PC).
Longevità piuttosto limitata e, una volta finitolo, vi farete solo una partita al semestre.
Detto questo, a voi l'ultima parola. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

3DO	
GRAFICA + bellina - ma un po' scarna per 3DO	80
SONORO + ineccepibile	90
GIOCABILITÀ + immediato e coinvolgente...	88
LONGEVITÀ - ...ma non vi durerà troppo	78
INTERPLAY	86

500

87

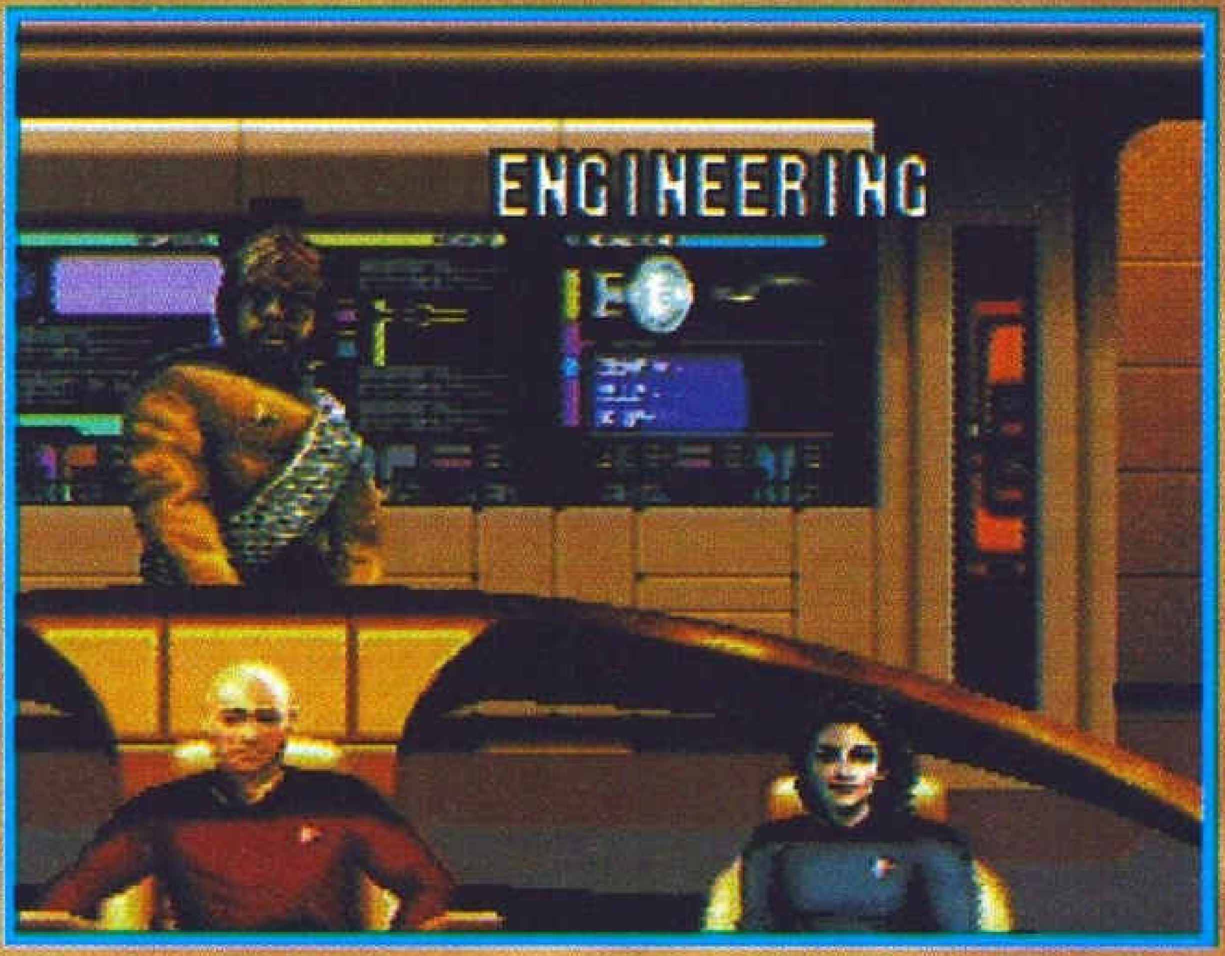
IMPORT

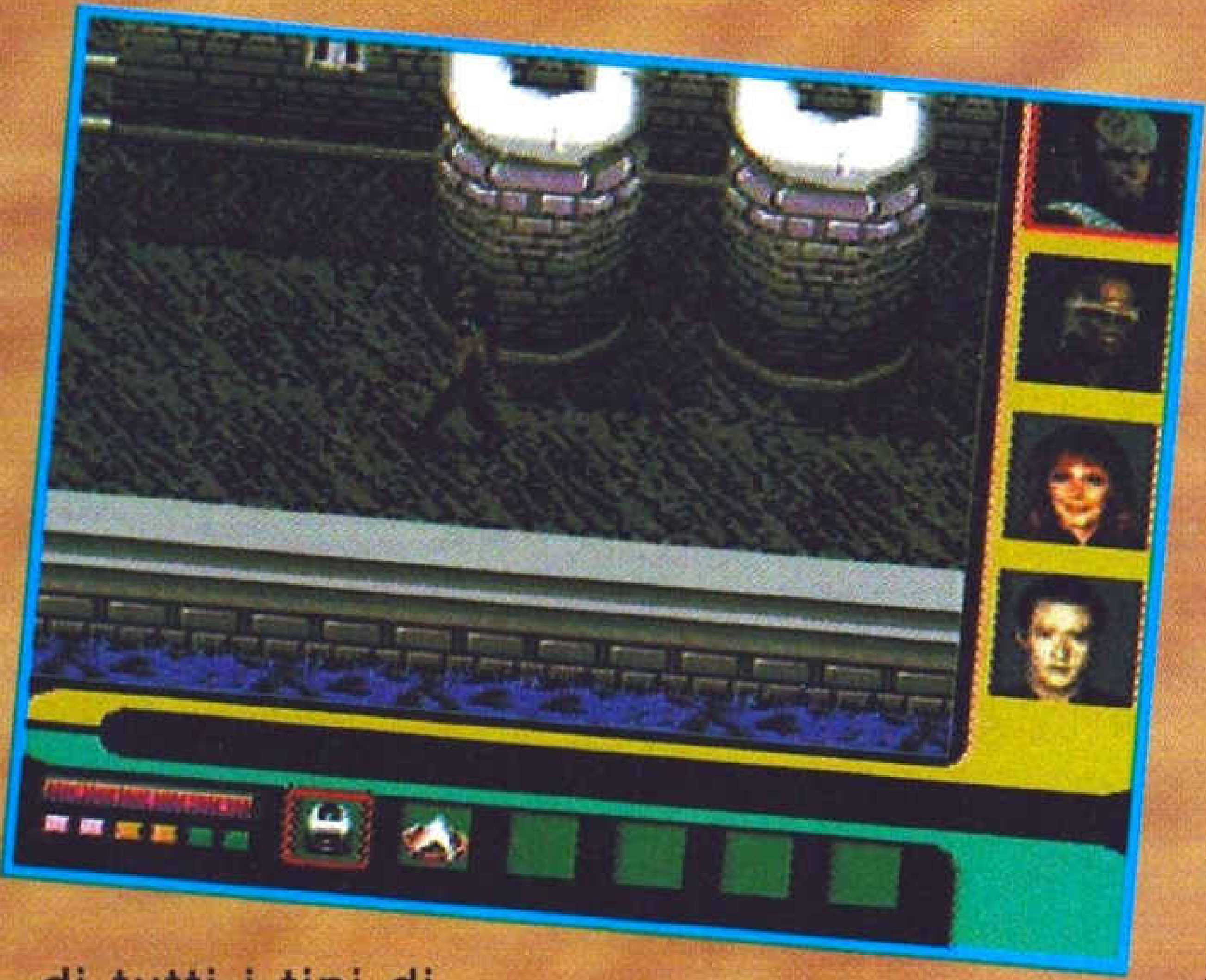
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

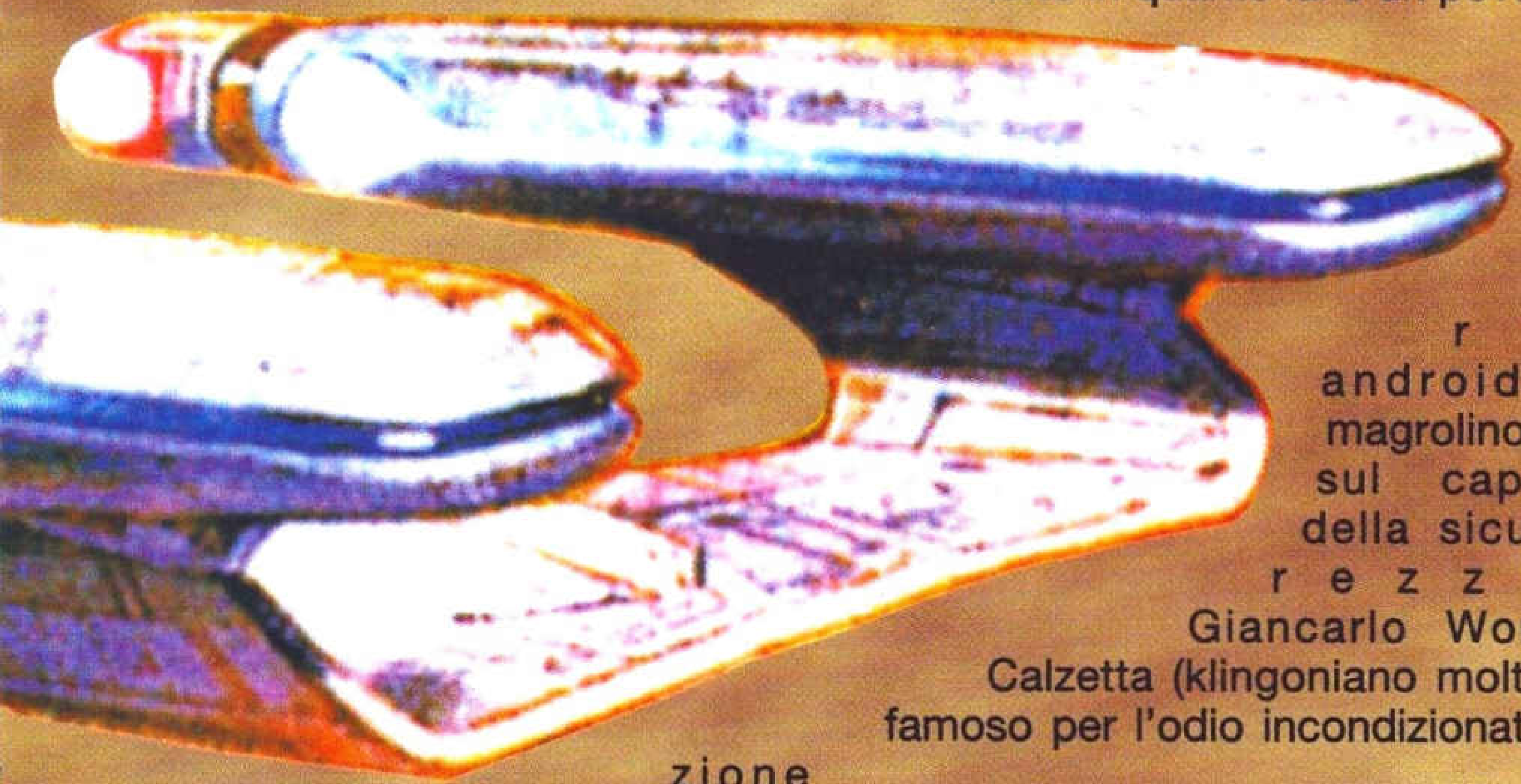
STAR T...
THE NEXT GENE...

Data astrale 47676,61593. Diario del capitano Jean Luc BDM dell'USS Enterprise, numero d'identificazione NCC1701-D. Siamo ormai rimasti a corto di sigarette, la situazione sembra grave, oltre tutto l'abbonamento a ConsoleMania sta scadendo, mi domando come fare a leggere le recensioni per il mio Nintendo Professional Gaming System a 512 bit. Devo trovare una soluzione... e in fretta, per tutti i bambini grassi!!!

La nostra missione è cambiata o meglio, momentaneamente sospesa, per rifornirci al più vicino tabaccaio (che, stando alle indicazione del mio ufficiale scientifico Mirko Data Marangon, dovrebbe distare da qui circa 19 anni luce) e, successivamente, rinnovare l'abbonamento a ConsoleMania. Poi potremo continuare a perseguire l'infame progenie di creature malefiche che cercano di sconfinare negli spazi della Federazione: i bambini grassi.
In questo momento mi trovo sul ponte, devo dare le disposizioni per la prossima missione, ma l'ammiraglio non me le ha ancora comunicate! Pazienza, mi divertirò a distribuire l'energia ai sistemi di propulsione, difesa e supporto vitale della nave.
"Capitano, un messaggio dalla Federazione"
"Come? Ah sì, comandante Shin Riker: sul video per favore"
"Sissignore signor capitano piùbravoebelloditutti BDM"
Comunicazione: Jean Luc BDM, una colonia di terrestri è stata attaccata dall'armata ribelle del pianeta Plasmon, te li ricordi vero? Bene, procedi e fai in modo di salvare tutto il salvabile, Starfleet Out!
"Tenente Mirko, setti la rotta e ci porti a destinazione, Geordi Auletta La Forge voglio il massimo dai motori"
"Sissignore" (coro dei due poveri e impotenti sottomessi).
DATA ASTRALE: 47676, 68943
Siamo giunti a destinazione entrando nell'orbita del pianeta Plasmon (una volta appartenente, come voi sicuramente ben saprete, al crudele impero di Yogurt), abbia-







mo ricevuto un segnale di soccorso proprio in questo istante... "Signori, tutti con me, dobbiamo fare il punto della situazione nella briefing room".

Dopo circa un'ora siamo riusciti a decidere sul da farsi: sbarcare e cominciare a sparare a tutti gli esseri più bassi di un metro e venti (Alex, metti una nota e ti rompo un alluce)(chi ti presta la scala? NdAlex) e più pesanti di 60 chili.

Prima di scendere è comunque utile interrogare i sensori sul numero di Fat Baby presenti sulla superficie, poi un'occhiata al database del computer di bordo e, infine si può sbarcare.

Come capitano dell'Enterprise tocca a me la scelta del team da sbarco, posso mandare fino a quattro persone: la mia scelta è caduta sull'ufficiale Mirko Data Marangon (conosce bene i bambini grassi e, sebbene sia strano per un droide, li odia a morte in quanto lui è un povero androide magrolino), sul capo della sicurezza Giancarlo Worf Calzetta (klingoniano molto famoso per l'odio incondizionato di tutti i tipi di rondine presenti nell'universo), ultimo il mio secondo Shin Riker e infine io.

La sequenza di teletrasporto è abbastanza noiosa, ogni volta mi devono scomporre in atomi, e quando mi ricompongo scopro che c'è sempre qualcosa che non va (una volta mi sono trovato addosso le mutande di Worf... che schifo...).

DATA ASTRALE 47676,71775

Siamo giù, l'equipaggiamento è quello standard (tranne che per i comunicatori i quali, per qualche strano e insolito motivo, si rifiutano di funzionare sempre e dovunque, soprattutto quando servono): phaser per me, phaser e tricorder per Data e via via discorrendo

Il posto è desolato; il solito Geordi Auletta La Forge ha sbagliato destinazione, così ci ritroviamo a circa dieci chilometri dal punto designato (comincio a pensare che lo faccia apposta, sbaglia solo quando con gli altri sbarco anche io).

MA

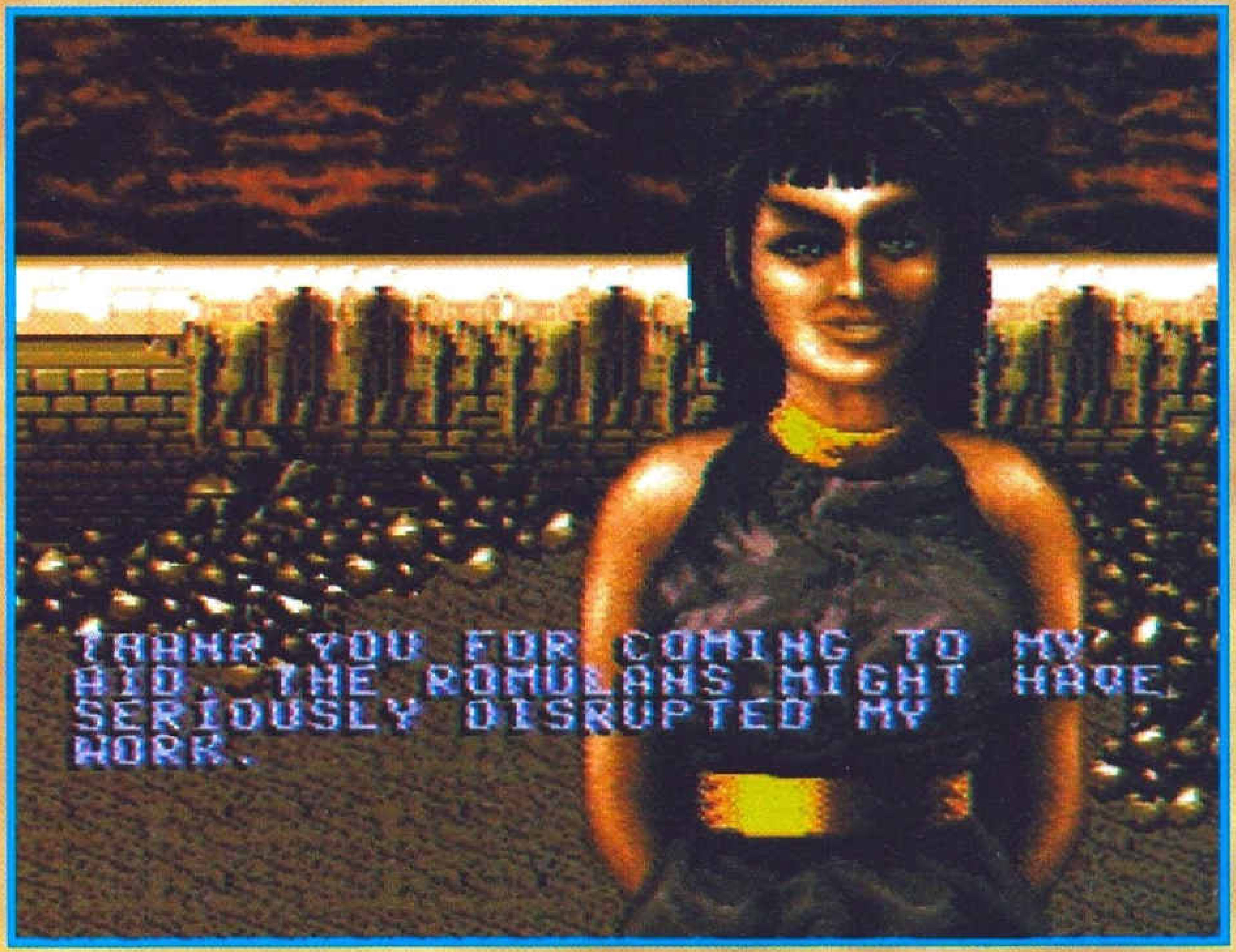
Come si fa a dare in mano un'astronave a un vecchio? Come si fa a lasciare un Klingon vivo sul ponte? Come si fa a far puntare le armi di bordo a un cieco? Come si fa a far girare liberamente un bambino per un'astronave? I Borg ci salvino dalla Next Generation, e al più presto. Se siete dei fan degli alieni ultrapotenti che macinano parsec per sorbirsi le prediche degli umani, STTNG vi divertirà un casino: il novello comandante della Federazione ha a disposizione un'intera astronave con tutti i gadget possibili e immaginabili, può divertirsi a esplorare i pianeti e può tentare di risolvere i misteri più intricati. Insomma, un vero spasso per i trekkie più scatenati. Se invece al minimo accenno di teletrasportatori, phaser e "ci vorrà almeno un'ora, Capitano" avete la stessa reazione che ho io quando vedo BDM con la maglietta da ufficiale scientifico (furia omicida), pensateci due volte prima di acquistarlo.

STAR TREK

PIERMARCO

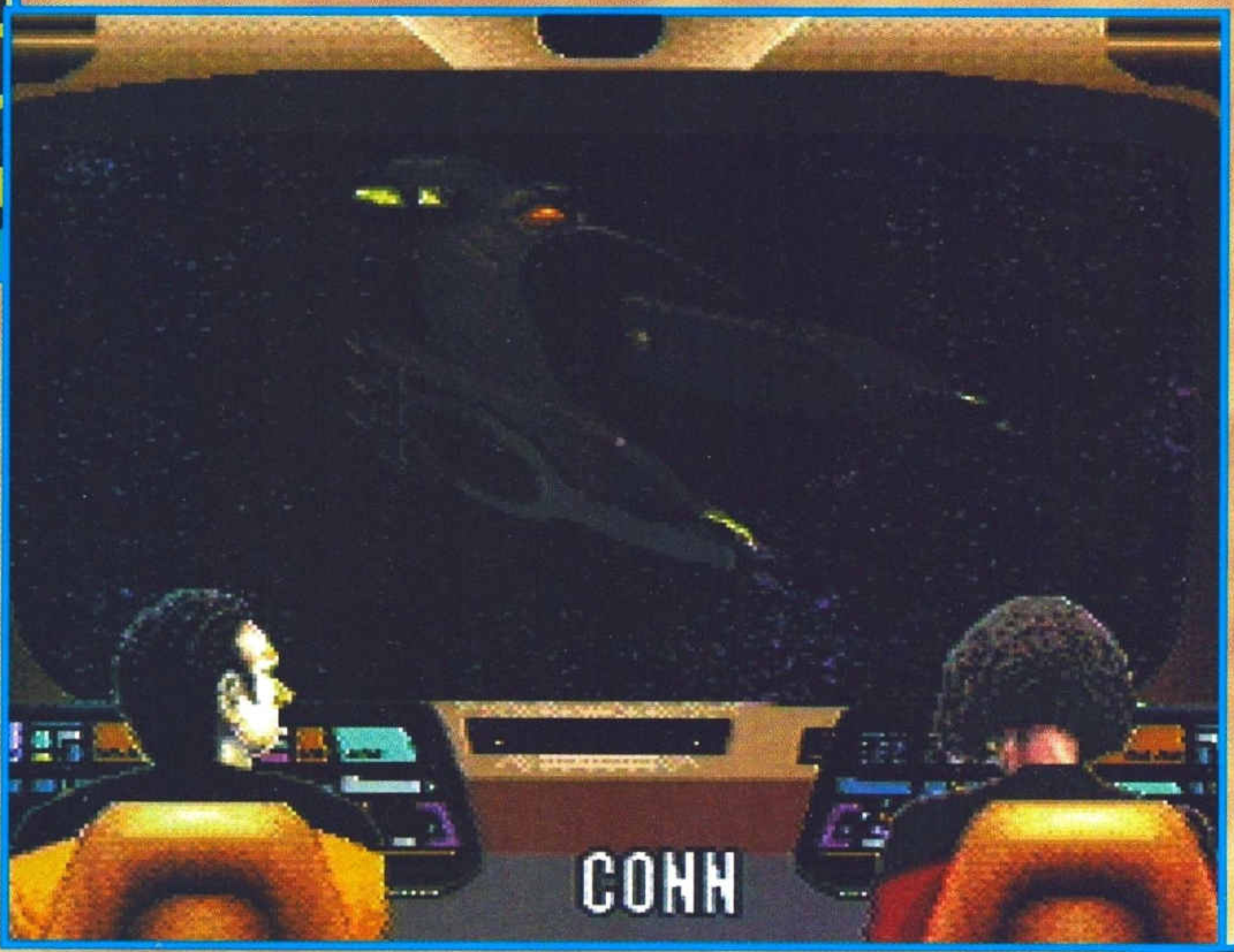
Dopo aver sofferto (possedendo, io, solo un Amiga) per la voglia delle meravigliose versioni dei giochi della saga di Star Trek su PC e compatibili, ecco finalmente un'accettabile ripresa dei telefilm (quelli della nuova serie) sul nostro Nintendo a 16 bit. Debbo dire che sono rimasto abbastanza soddisfatto, soprattutto riguardo a come è stata resa l'atmosfera della serie televisiva (schermi di opzioni, scelta dei membri dell'equipaggio, ecc.), e questa è la caratteristica indubbiamente più importante di un tie-in. Che poi il gioco vero e proprio non abbia una sostanza o uno spessore megalitici, non è a parer mio così determinante. Un buon prodotto. Passo e chiudo.

Il tenente Paolone è rimasto sull'Enterprise a monitorare la situazione (questo è un modo come un altro per dire che la visuale delle missioni "a terra" è pseudo dall'alto e all'interno di un monitor dell'Enterprise), bella fregatura, lui seduto comodamente su una poltrona in pelle romulana e io assieme ad altri tre fessi qui giù a prendere freddo.
DATA ASTRALE 47675,95691 (per la cronaca, questa è la vera data astrale di quando sto scrivendo, cioè il primo giugno, tutto calcolato tramite un programmino per Windows...)
Siamo giunti alle porte della colonia, una forma di vita al silicone ci nega l'ingresso con fare minaccioso, prendo il controllo della situazione... Worf spara una scarica di phaser e mette in fuga la bestia.
Il signor Mirko Data Marangon riesce a forzare il sistema di sicurezza, siamo dentro e... per tutti i barattoli di lardo colato, orde di bambini grassi stanno torturando due povere ragazze; non c'è tempo da perdere, attiriamo l'attenzione su di noi e cominciamo a friggere quintali di lardo a colpi di phaser. Sìiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii, lardo lardo lardo lardo lardo in quantità.
DATA ASTRALE 47675, 98332
E' finita... ma purtroppo ci sono state delle vittime, non membri dell'equipaggio fortunatamente, bensì alcuni coloni sono stati colpiti da un attacco di obesità acuta. La dottoressa Beverly Crusher ha ricevuto ordine di sbarcare al più presto portando con sé tutto il quantitativo necessario delle fantomatiche alghe di Wanna Marchi, portentose per questi frangenti.
DATA ASTRALE 47675,99420
La missione è stata portata a termine con successo, tutti i feriti sono stati curati senza ulteriori perdite e l'Enterprise può procedere verso il prossimo incarico.
AGGIORNAMENTO: a causa di alcuni problemi ai motori i nostri cristalli di dilitio sono completamente esauriti; il tenente comandante Auletta La Forge ha comunque messo a punto un sistema provvisorio di propulsione chiamato Lardowarp: questo consiste nel prelevare il quantita-



tivo più grande di lardo possibile immettendolo nei convertitoti materia antimateria che lo trasformano in energia pura da utilizzare per la propulsione. Sembra un sistema abbastanza economico 100 anni luce con un litro!
Dopo aver finito di fumare tutto il fumabile che c'era in redazione (penne di plastica comprese)(quelle cadute per terra... NdAlex) posso cominciare a parlare di Next Generation.
Il gioco è diviso in due fasi distinte, una a bordo dell'Enterprise (dove potrete controllare tutto quello di cui ho parlato qui sopra accedendo anche al computer di bordo che, tra le altre cose, vi permetterà di conoscere la locazione della più vicina base stellare, utile per riparare i danni in combattimento e acquisire la password per ricominciare dall'ultimo punto raggiunto) e una a terra in puro stile arcade adventure nella quale dovrete riuscire a utilizzare al meglio tutti i componenti dell'equipaggio (per esempio La Forge possiede una vista agli infrarossi, utile se siete all'interno di un ambiente poco illuminato).
Questa conversione è consigliata a tutti i fan della serie, la fase a bordo dell'Enterprise è la migliore, magistralmente riuscita: tutti i dispositivi principali sono implementati e sotto il vostro completo controllo. Il fatto di fare potenzialmente quello che volete è poi un sacco positivo (sbagliare rotta mentre l'ammiraglio vi dice di sbrigarvi è una vera pacchia). Altrettanto divertente (ma anche parecchio difficile) la fase di combattimento, uno shoot 'em up visto dall'alto e poco altro.
Peccato però per la fase a terra che, a volte, risulta un po' noiosa, non eccessivamente, ma giusto quanto basta per non far raggiungere al gioco il fatidico 90.
Star Trek The Next Generation è indubbiamente un gioco interessante per gli appassionati, che si divertiranno un sacco appena superate le difficoltà iniziali (pilotare una Constitution Class via joypad è un pochino complicato).
Per tutti coloro che invece odiano la Next Generation, ma amano gli arcade-adventure, il mio personale consiglio è cercare di vedere il gioco prima di scucire la grana.

Stefano BDM Petrullo



JH

Picard è calvo. Questo lo sapete, ma come mai il capitano Kirk era il super conquistatore di donne e Picard è il suo esatto contrario? Come mai si passa dall'abbronzatissimo Spock (provate anche voi a nascere e crescere su di un pianeta che si chiama VULCANO, poi vedremo di che colore avrete la pelle) al latticinide DATA (diamine, sanno costruire gli androidi e non sanno dargli un colorito decente?!?), come mai entrambe le serie hanno avuto un successo enorme? Come mai il gioco su Super Nes non mi entusiasma esattamente quanto la nuova serie? Probabilmente perché, pur catturandone appieno l'atmosfera, sarebbe stato possibile fare di meglio.

SUPER NES	
GRAFICA + Fedele alla serie televisiva - I fondali e sprite definiti mediocremente	88
SONORO + Ottima conversione della colonna sonora - Effetti sonori migliorabili	89
GIOCABILITÀ + Se siete fan della serie vi divertirete una cifra - Altrimenti rischierete di annoiarvi prima della fine	81
LONGEVITÀ + Ci giocherete un sacco (grazie alle password) - Alcune missioni sono un po' noiose e lunghe	89
SPECTRUM HOLOBYTE	87

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL
il vero polo di riferimento per il RIVENDITORE QUALIFICATO

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

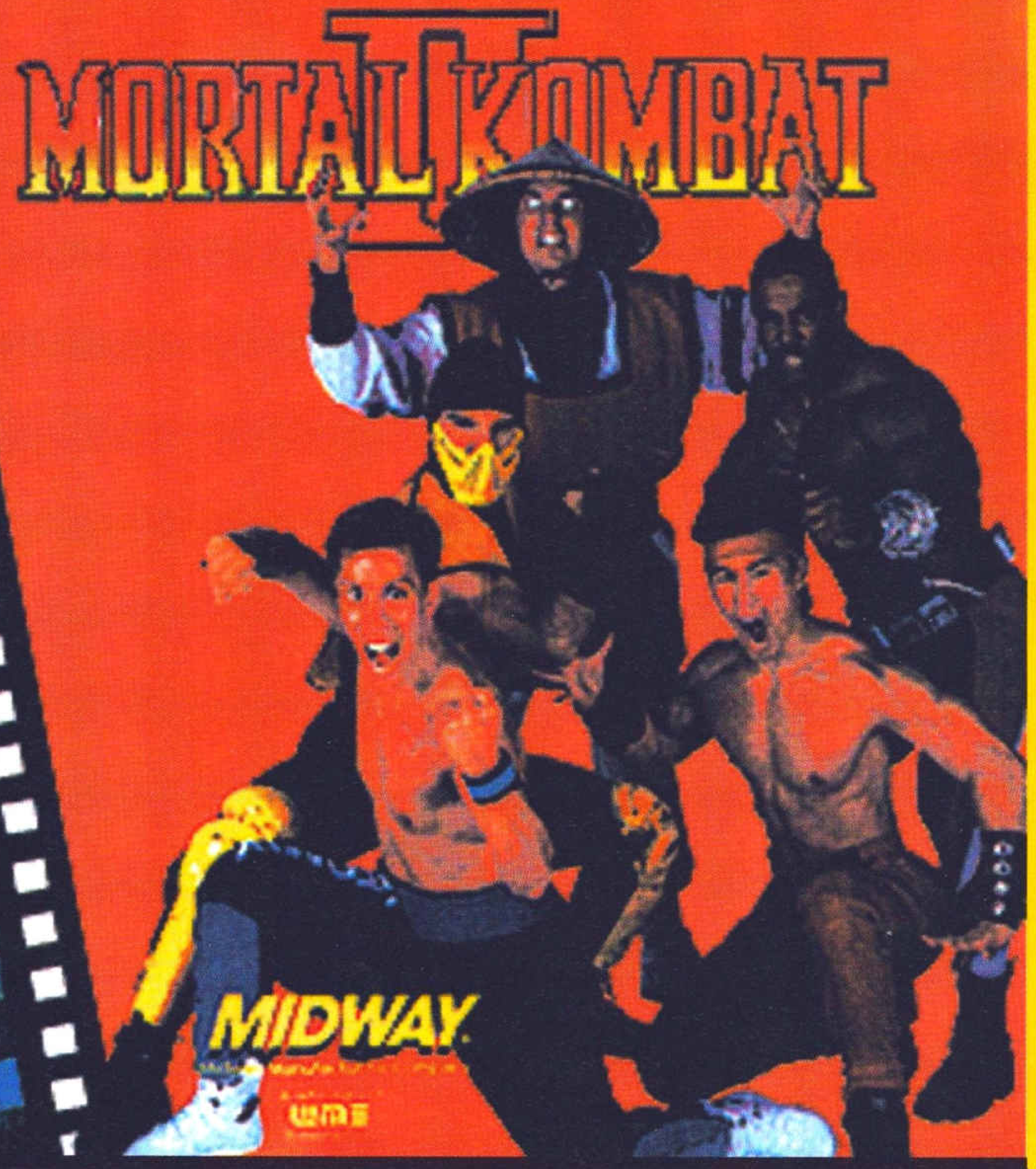
IN ASSOLUTA ANTEPRIMA LE PRINCIPALI DIFFERENZE TRA MORTAL COMBAT e MORTAL COMBAT 2

	Mortal Combat	MORTAL COMBAT 2
Personaggi Giocabili	7	12
Personaggi non Giocabili	2	2
Personaggi nascosti	1	3
Mosse speciali per ogni personaggio	da 2 a 3	da 4 a 5 ed oltre
Mosse speciali Finali per personaggio	1	2
Mosse speciali per livello p/personaggio	0	1
Fatality per personaggio	0	1
Sfondi e Sprites	6	9

DISPONIBILE DA SETTEMBRE

PRESSO TUTTI I RIVENDITORI QUALIFICATI

NEI FORMATI:
MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEBOY, GAMEGEAR.
MANUALI IN ITALIANO



GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

A TUTTI I SIGG.RI RIVENDITORI: OLTRE 3000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA
RICHIEDETE OGGI STESSO IL LISTINO COMPLETO - TEL. 051-393070 - FAX 051-345236

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

.......SETTEMBRE 1993.......MORTAL COMBAT.......UN SUCCESSO!

.....SETTEMBRE 1994...MORTAL COMBAT 2..INCREDIBILE

IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - 40139 BOLOGNA - VIA FOSSOLO, 38

Tel 051-393.070 r.a. 051-390994 r.a. FAX : 051-345.236

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

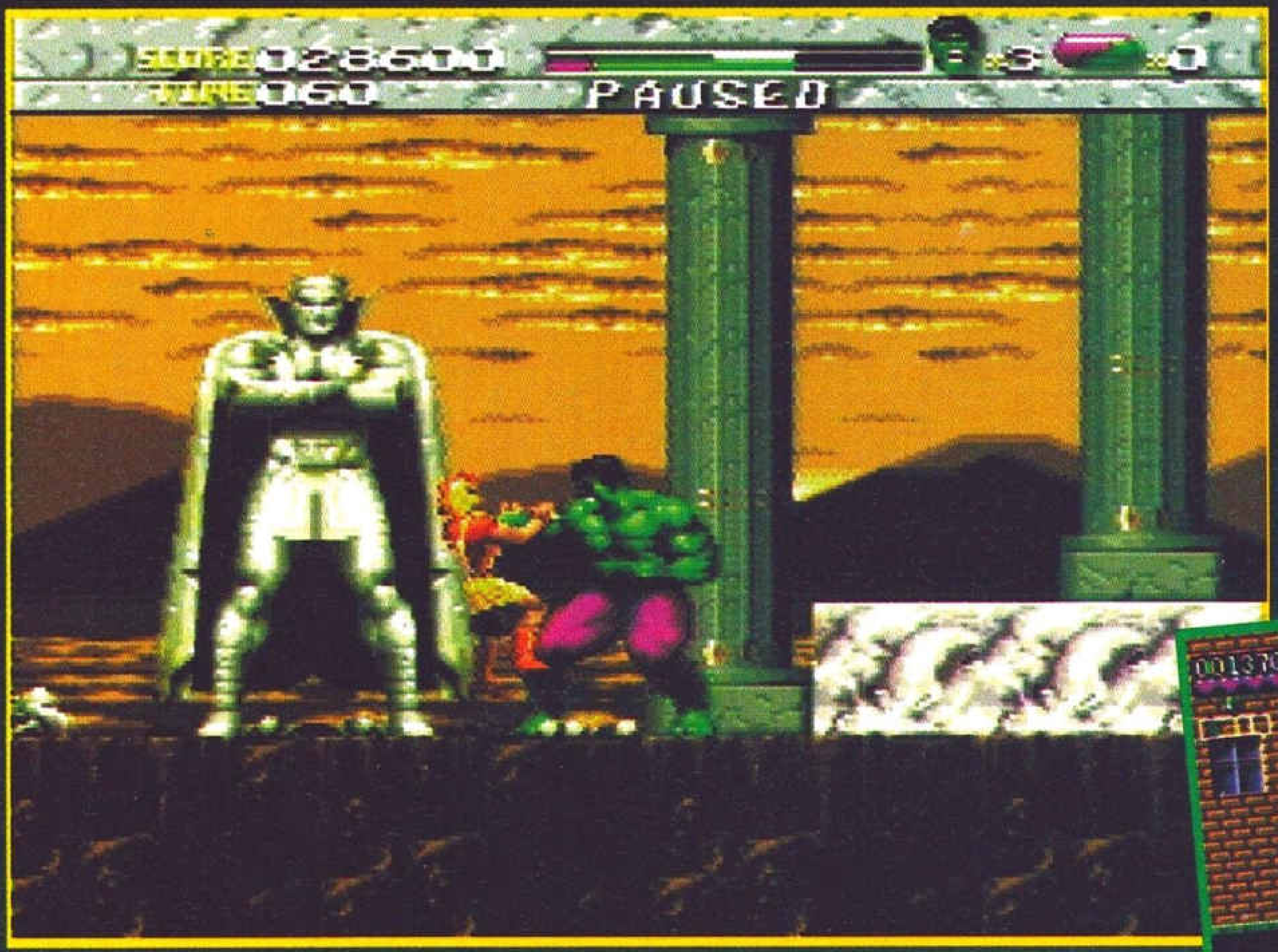
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Immaginate di essere una formica con un caso di daltonismo a intermittenza, di avere bevuto qualsiasi cosa bevano le formiche per andare fuori di testa e di vedere improvvisamente un pisello...



Vedreste una cosa enorme, a volte verde a volte grigia, e gonfia. Ora ingrandite il tutto in scala in modo da avere una formica della grandezza di un uomo. Cosa sarebbe il pisellone? Ma il vecchio caro Hulk: il colore c'è (grigio o verde, a intermittenza), la dualità c'è (causata dal cambiamento di colore, e quindi di personalità), il cervello c'è (esattamente tan-

MAO

L'incredibile Hulk! Che bello, era un secolo che aspettavo un personaggio del genere in un videogioco! Sbadabeng, sbbatom, crash, sdeng... Mazzate, mazzate e ancora TANTE mazzate! Voi siete grossi e incavolati verdi (che battutone, ma oramai la stanchezza imperversa e fa a brandelli ogni mio singolo neurone), i vostri nemici sono piccoli, però utilizzano dei fastidiosissimi bazooka... Che fare? Mani in faccia, calci in bocca, male, dolore fisico!
Ok, a parte gli scherzi, ho trovato The Incredible Hulk veramente divertente, abbastanza immediato e non troppo impegnativo. L'unico appunto va alla difficoltà: i nemici che incontrate regolarmente durante l'esplorazione di un livello sono un po' troppo "gnucchi" per i miei gusti, immaginatevi quindi i vari boss finali che hanno le sembianze di Rhino, Abominio, ecc... Per il resto nulla da ridire. AUGH!

teriore fondendo i due lati della propria personalità, ovvero il

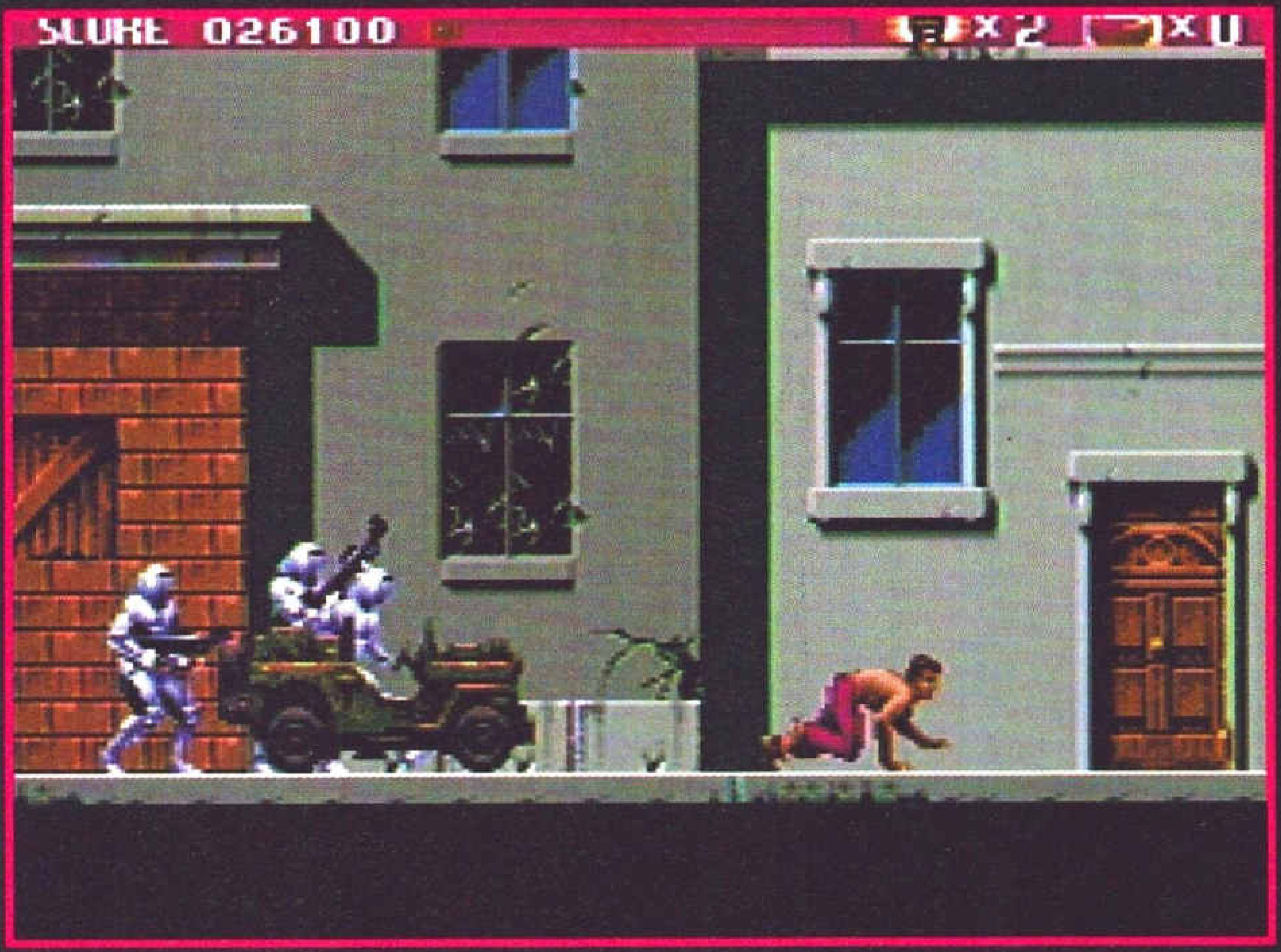
dottor Banner e il bestione verde. Quello che vi troverete a impersonare è invece il primo Hulk, quello cattivissimo, fortissimo e relativamente scemo (e da un certo punto di vista il più adatto a questo tipo di gioco).
Il concept di questo titolo potrebbe essere la sceneggiatura di una miniserie: il cattivo totale globale (un certo "Il Capo" - The Leader in inglese) vuole dominare il mondo e a

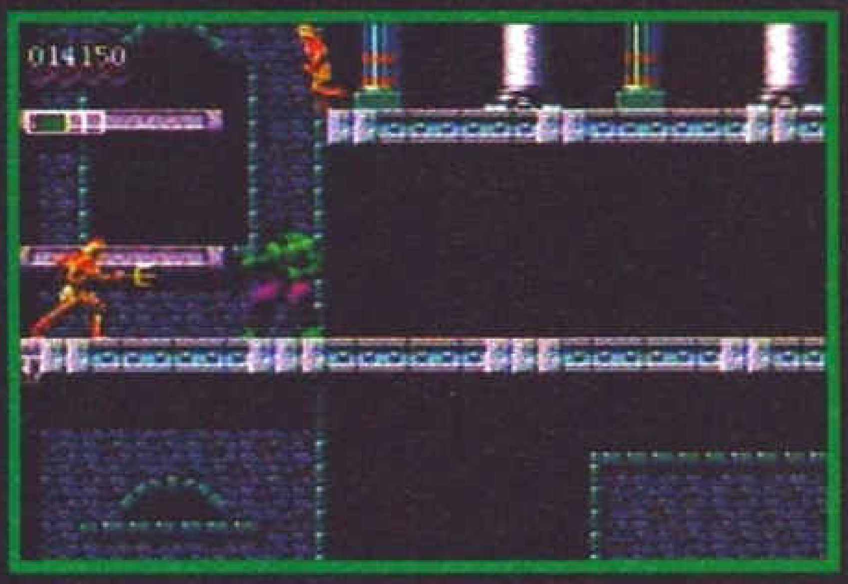
to quanto ne trovate dentro un pisello), cosa volete di più?
Ok, cerchiamo di fare le persone serie. La storia del gigante verde e cattivo (almeno per quanto riguarda i comics) dovreste trovarla nel box scritto da MAO, così direi di passare direttamente al plot del gioco. C'è innanzitutto da dire una cosa a proposito di quale Hulk sia effettivamente il protagonista del videogame (chi ne segue la serie saprà sicuramente di cosa parlo): non si tratta né dell'Hulk verde e intelligentissimo che appare anche in Guerre Segrete, né del simpaticissimo Joe Fixit (che tra l'altro è anche grigio e mediamente intelligente) né dell'ultimo Hulk, quello che pare abbia finalmente raggiunto la pace in-

THE STORY SO FAR...

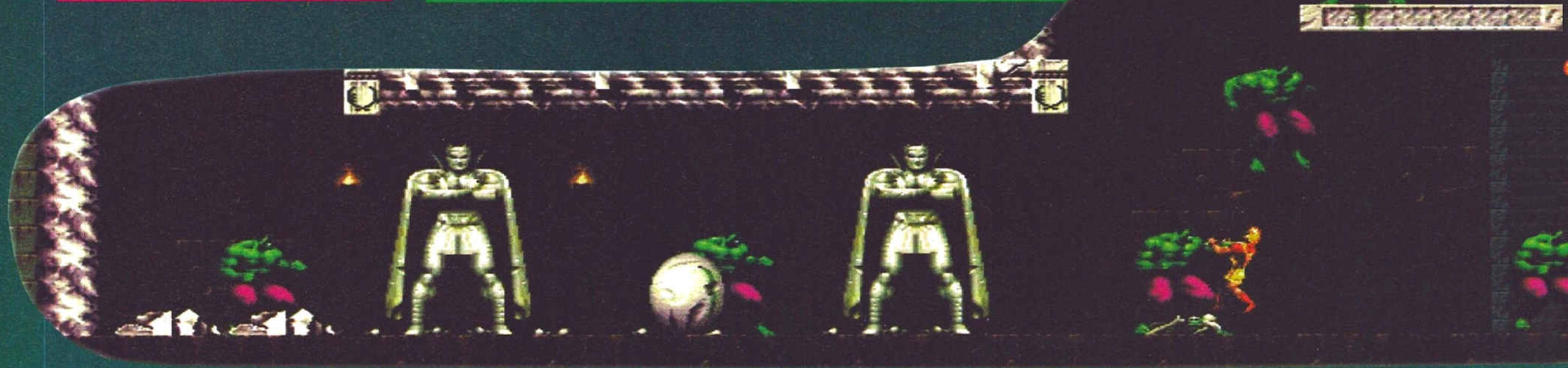
The Incredible Hulk nasce nei primi anni '60 dalle geniali menti di Stan Lee ai testi, e del "sorridente" Jack Kirby ai disegni, per la casa editrice Marvel, la stessa che oggi pubblica Spiderman, X-Men, Devil, Wolverine, The Punisher e potrei continuare riempiendo tre volte lo spazio a mia disposizione.
Hulk è senza dubbio uno dei personaggi della Marvel che ha sofferto una moltitudine di cambiamenti nel corso degli anni, facendosi amare da un pubblico raffinato e allo stesso tempo odiare da una schiera di lettori un po' più superficiali. A mettere tutti d'accordo ci hanno pensato il grandissimo Peter David ai testi (autore di alcune tra le più belle storie dell'Uomo Ragno, tra cui ricordo L'Ultima Caccia di Kraven) e lo spettacolare Todd McFarlane ai disegni nella saga denominata Ground Zero, nel periodo di poco precedente all'eccezionale lavoro svolto sulle diverse testate di Spiderman che l'hanno definitivamente consacrato come uno degli artisti più apprezzati da pubblico e critica di tutti i tempi. Ma torniamo a noi.
Tutti conoscono Hulk come quell'energumeno tutto forza e niente cervello (più o meno come nel gioco), ma forse non tutti sanno che il vecchio gigante dalla pelle verde ha avuto diverse metamorfosi. La prima è stata sofferta proprio nelle prime ore di vita (all'interno della dinamica delle storie), visto e considerato che il buon vecchio Hulk non aveva assolutamente il suo classico colorito verde, bensì un colorito grigio scuro; per ragioni "cromatiche", però, la Marvel decise di cambiare colore all'alter ego del povero Bruce Banner e affibbiargli il suo caratteristico colorito verde, senza dare motivazioni di sorta, visto che alla base di tutto esisteva il problema dei fumetti che contenevano una parte di pagine in bianco e nero e che quindi il grigio non risaltava, nemmeno sulle copertine. Solo in seguito, durante la sua gestione del personaggio che portò ad alcune devastanti rivoluzioni (il matrimonio di Banner con la sua eterna fidanzata Betty Ross, la morte del padre di questa e acerrimo nemico di sempre di Hulk/Banner, Thunderbolt Ross), il canadese John Byrne (X-Men, Namor, Next Men, Starbrand, Fantastic Four...) cercò di dare una spiegazione razionale dell'avvenimento giustificandolo come una prima evoluzione dell'effetto dei raggi gamma sul Dottor Banner.
Negli ultimi anni Hulk è stato trattato più o meno come un camaleonte, dato che ha cambiato colore e mentalità almeno tre volte (ora mi sembra che siamo tornati al Verde, dopo un lungo periodo di Grigio), ed evolvendosi in maniera sempre più spettacolare e astrusa. Infatti subito dopo l'epilogo di Ground Zero (nel quale il nostro eroe aveva un aspetto verdognolo) che terminava con l'esplosione di un intero centro abitato mentre Hulk è intento a cercare di salvarlo dalla distruzione, imprigionato sotto una cupola ideata dal perfido Capo (The Leader), si perdono le tracce del Golia Verde un po' stupido che conoscevamo. In compenso ci troviamo di fronte, così di punto in bianco (ma con spiegazioni di quanto successo, attraverso diversi flashback, utilizzati in maniera magistrale dallo sceneggiatore Peter David) alla più spassosa interpretazione caratteriale che sia mai stata data in più di trent'anni: immaginatevi un Hulk (alias Joe Fixit), grigio, cinico, incavolato, rissoso, perennemente vestito in giacca e cravatta, il cui lavoro e quello di "buttafuori" in un casinò di Las Vegas al servizio di un italo-americano che lo fa letteralmente affogare nel lusso, ma sempre con l'incubo di trasformarsi in Bruce Banner al sorgere del sole... Beh, sperando di essere riuscito a sintetizzare in una manciata di k la sintesi della vita del Golia Verde, che secondo me è una delle più affascinanti nell'Universo Marvel, vi invito a leggere il resto della recensione che occupa queste succosissime cinque pagine...
E ora, "E' TEMPO DI DISTRUZIONE!" (lo so che lo dice sempre la Cosa e non Hulk, però fa sempre scena....)

MAO



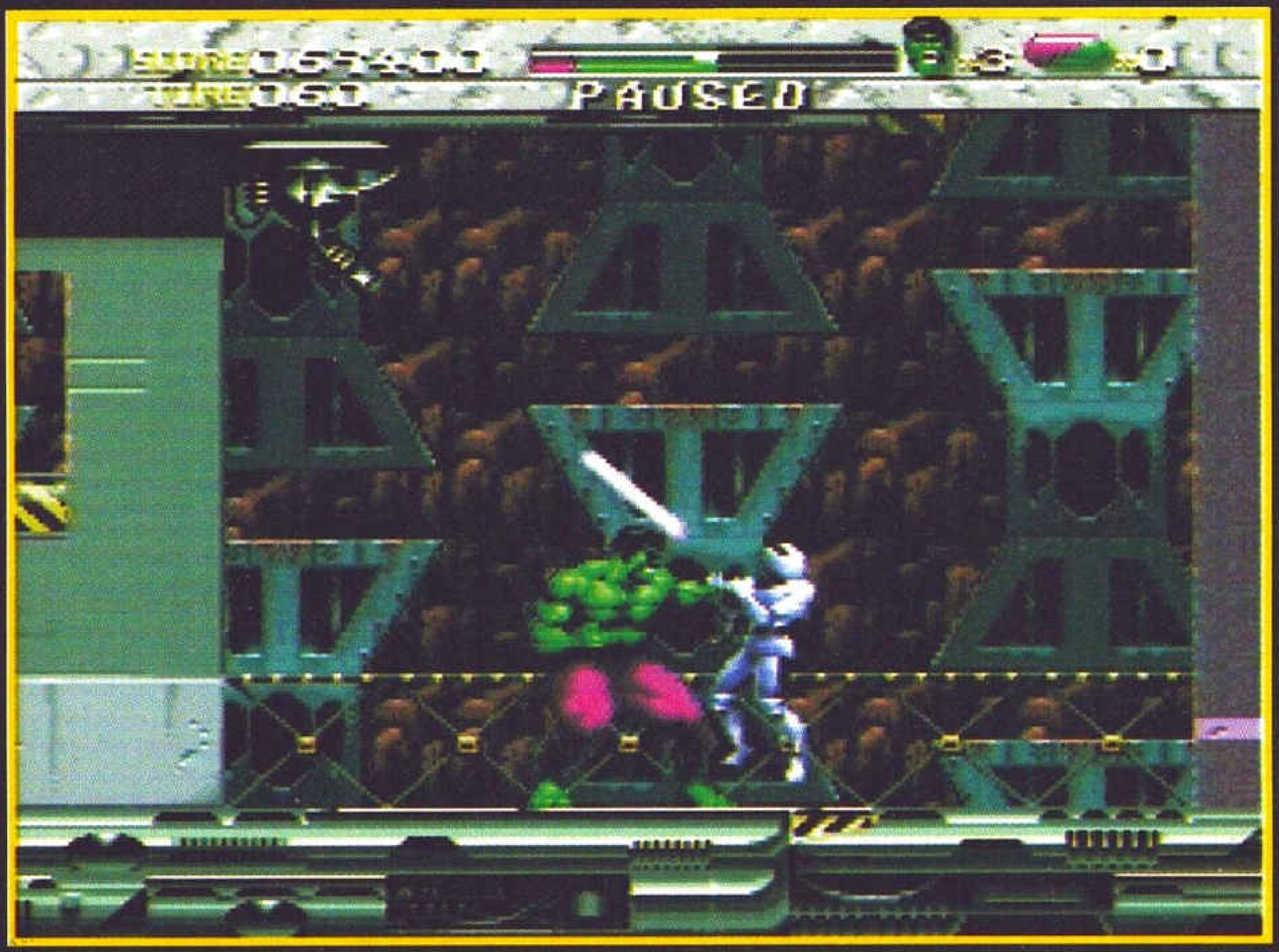


tale scopo ha assoldato tutta una serie di cattivi minori (leggi Abominio, Rhino, Absorbing Man, Tyranus), oltre a costruirsi un'intera armata di robot. L'avventura del nostro eroe inizia poco dopo la sua cattura (o meglio, quella del suo alter ego, il dottor Banner). Come voi tutti saprete, non è possibile tenere Banner imprigionato o fargli del male senza che l'agitazione derivata lo trasformi nel pisellone con i pantaloni lilla. Così il verdurone si libera e passa a voi il comando.
Dovrete attraversare una città infestata di robot, sconfiggere l'Abominio (un altro cervellone, se non vado errato), altri robot e Rhino (non c'è due senza tre - probabilmente quando spegnete la console vanno assieme al bar a discutere di fisica nucleare). E così via anche gli altri livelli: ci sono il labirinto di Tyranus, la fortezza ultratecnologica in cui troverete Absorbing Man, e infine il rifugio del Capo. Durante tutto il tragitto troverete i fastidiosissimi aiutanti minori (robot e scagnozzi vari) del Leader, che cercheranno di portare il vostro livello d'energia a zero. La forza vitale di Hulk ha principalmente tre livelli: il primo e più basso (la porzione della barra d'energia colorata di lilla) è quello che, una volta raggiunto, segnerà la vostra ritrasformazione nel buon dottore; il secondo va dal lilla al verde più chiaro ed è quello in cui Hulk si comporta abbastanza nella media (le mosse a vostra disposizione per picchiare i nemici sono un po' pochine, a dire il vero); il terzo, infine, è rappresentato sulla barra d'energia dal colore bianco (e qui Hulk ne fa di tutti i colori: appallottola i robot per giocarci a bowling, li schiaccia l'uno contro l'altro, ci salta sopra, e un sacco di altre co-



MA

Il gioco della mentina più grossa del mondo è finalmente arrivato tra noi, ma sapete una cosa? Non se ne sentiva la mancanza. Va bene, la grafica è molto carina, il sonoro accettabile, le botte che si tirano (e si prendono) sono tante... E allora? Rimane il fatto che non sono riuscito a trovare divertente il gioco. Il personaggio si controlla male, risponde al pad anche peggio e i nemici vi bersagliano costantemente senza che voi possiate fare qualcosa per evitarlo, se non tentare qualche schivata (ma Hulk non è agilissimo - almeno qui) o correre a più non posso verso il cattivone tentando di stirarlo. Insomma, vabbé che è un tipo robusto e di botte ne può prendere, ma qui siamo tornati ai tempi di Black Lamp. E sapete cosa vi dico? I livelli sono discretamente pallosi. Fate la media tra i vari commenti e avrete un giudizio razionale su questo The Incredibile Hulk.



se belle ed educative). Ah, dimenticavo che in determinate situazioni la trasformazione nel dottor Banner può essere volontaria (per passare in alcuni cunicoli, per esempio - beh, non per molto altro), e il ritorno alla forma di Hulk avverrà in occasione del primo colpo ricevuto. L'interattività con i fondali è abbastanza in carattere con il personaggio: in pratica potrete sollevare e scagliare macchine, cabine telefoniche, rocce e altre amenità che troverete sparse per la strada; si possono inoltre abbattere alcuni muri e azionare diversi interruttori (e qui non lo vedo molto bene, il buon Hulk...).

I livelli non sono troppo semplici e sono strutturati in maniera poco lineare, dando così la possibilità al giocatore di trovare percorsi "alternativi" (che spesso nascondono sorprese) a quelli più facili e immediati. Ma arriviamo dunque alla parte tecnica: indicativamente

IL PIANETA TERRA E' IN PERICOLO...

Soltanto tu lo puoi salvare!

Il malvagio Comandante Borf ha catturato la tua findanzata ed ora sta minacciando la terra. Deve essere fermato... e al più presto. Il tragitto che ti porterà de Borf è pieno di ostacoli. Devi schivare gli spari dei robot, sopravvivere in caverne sott'acqua, combattere contro mostri enormi, pattinare su pattini a rotelle in labirinti che ruotano e risolvere difficili enigmi prima di poter affrontare il letale avversario. Se fallisci in questa missione, la terra sarà condannata!

- Intensa animazione con mostri più grandi dello schermo.
- 25 differenti livelli con una giocabilità incredibilmente ricca.
- Sfondi tridimensionali stupefacenti con scrolling parallattico multidirezionale.
- Risoluzione di enigmi e veloce azione di sparo.
- Grafica spettacolare stile cartone animato.

imagineer

empire SOFTWARE

Distribuito da: LEADER Distribuzione S.p.A. - Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel: 0332 874 111 (10 linee) - Fax: 0332 870 890

in tutte le versioni (limitatamente alla capacità delle diverse macchine) lo sprite e le animazioni di Hulk sono fatte molto bene, e altrettanto vale per i nemici, sia per quanto riguarda quelli comuni (non molto vari a dire il vero, però abbastanza curati) che per quelli veramente grossi (leggi Abominio, Rhino, Tyranus e via dicendo). Bisogna però ammettere che la grafica alterna alcune sezioni decisamente spartane, sia per quanto riguarda i fondali che per i particolari del livello stesso, ad altre molto suggestive (vedi per esempio l'interno del rifugio del Capo).

Il sonoro è sicuramente più articolato su Super Nintendo e su Mega Drive (di più sul primo) e molto meno sulle due macchine minori di casa Sega, ma in ogni caso non troppo entusiasmante. La longevità è assicurata: infatti tre livelli di difficoltà assicurano una discreta sfida anche per i videogiocatori più incalliti. E la giocabilità? Calma che ci arrivo. Hulk è abbastanza facile da giocare (le mosse speciali quando siete in modo Superhulk non sono poi troppo intuitive, però): bisogna avanzare e picchiare tutto quello che si muove. Non sempre è facile farlo, e a volte è frustrante vedere il bestione venire colpito tanto da ridiventare Bruce Banner senza essere riuscito a fare più di un paio di passi (non capita molto spesso, ma può succedere). Ok, la profondità è quella che è, per cui se cercate un gioco intelligente e maturo siete sulla strada sbagliata, ma se volete un po' di sano divertimento videoludico modello "ammazza che ti passa" The Incredible Hulk è quello che fa per voi.

Alex Banner

MEGA DRIVE	
GRAFICA + colorata e definita - a volte un po' troppo vuota	88
SONORO + musichetta ed effetti ok	84
GIOCABILITÀ + abbastanza immediato - a volte monotono o frustrante	92
LONGEVITÀ + non lo finirete troppo presto - o forse non lo finirete mai	94
PROBE/US GOLD	91

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + colorata e definita - a volte un po' troppo vuota	88
SONORO + musichetta ed effetti ok	84
GIOCABILITÀ + abbastanza immediato - a volte monotono o frustrante	92
LONGEVITÀ + non lo finirete troppo presto - o forse non lo finirete mai	94
PROBE/US GOLD	91

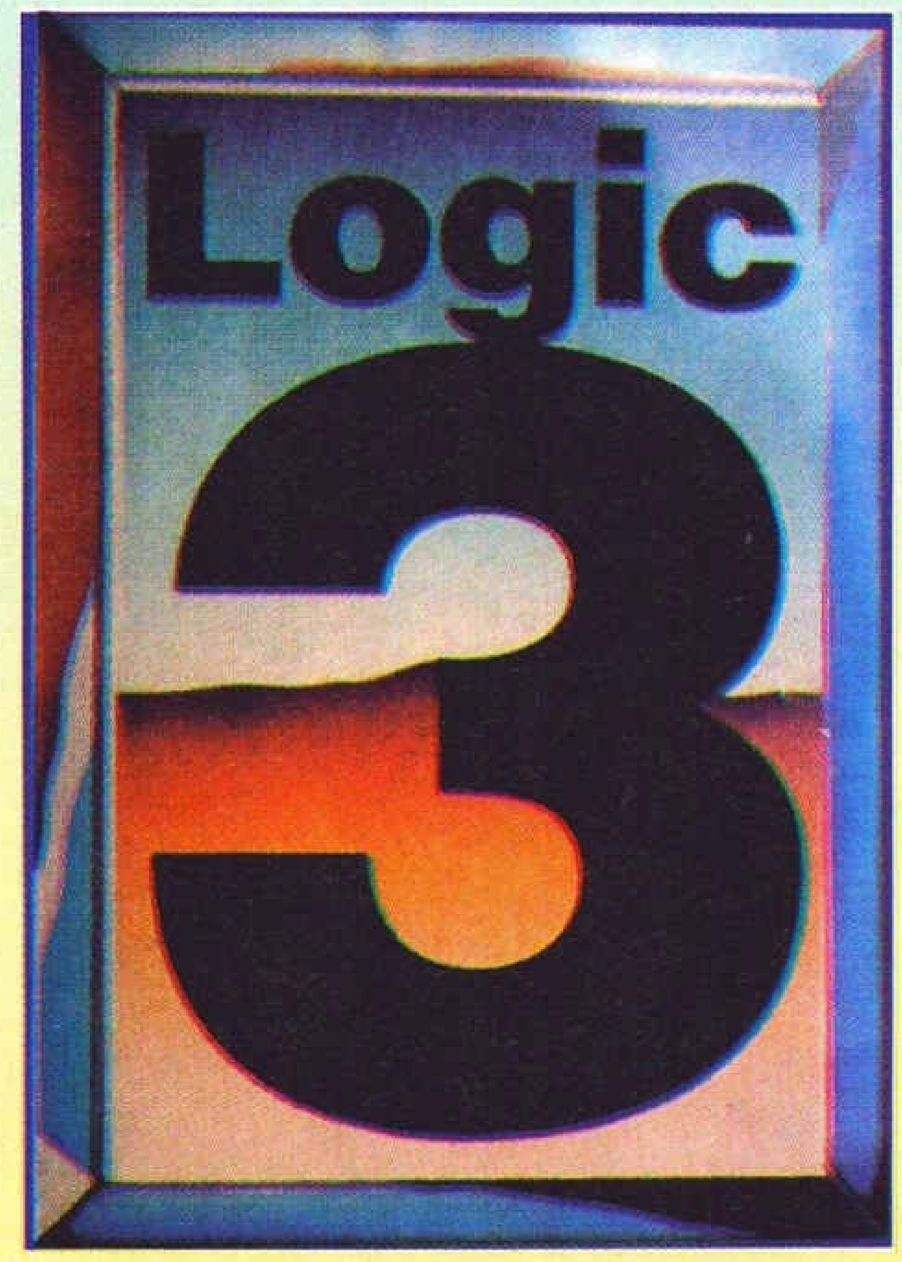
MASTER SYSTEM	
GRAFICA + colorata e definita, quasi da MD - a volte un po' troppo vuota	90
SONORO + musichetta ed effetti ok - ma da Master System	80
GIOCABILITÀ + abbastanza immediato - a volte monotono o frustrante	92
LONGEVITÀ + non lo finirete troppo presto - o forse non lo finirete mai	94
PROBE/US GOLD	91

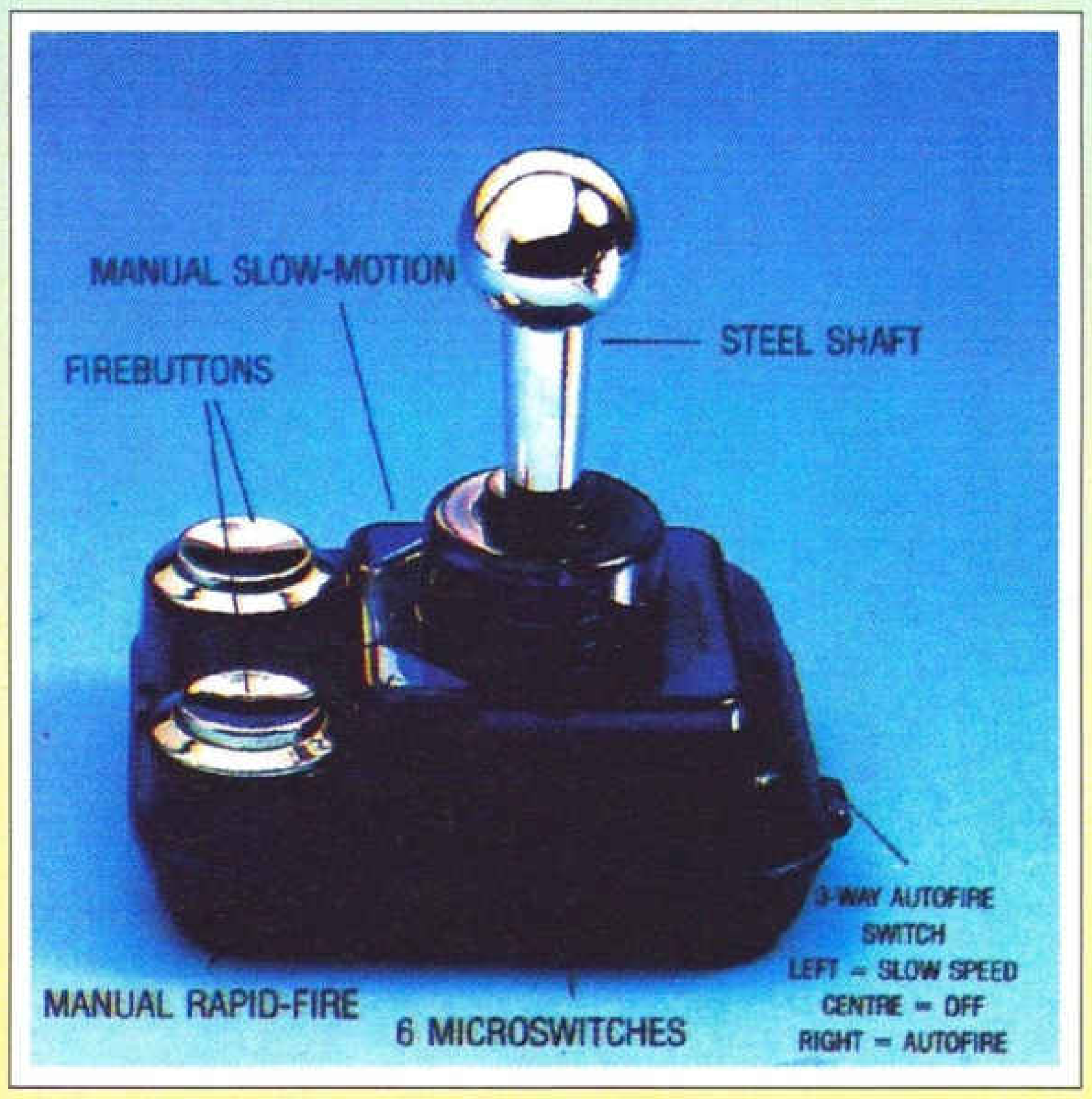
GAME GEAR	
GRAFICA + colorata e definita, quasi da MD - a volte un po' troppo vuota	88
SONORO + musichetta ed effetti ok - ma da Game Gear	80
GIOCABILITÀ + abbastanza immediato - a volte monotono o frustrante	92
LONGEVITÀ + non lo finirete troppo presto - o forse non lo finirete mai	94
PROBE/US GOLD	91

Alpha-ray

Delta-Ray

Tornado

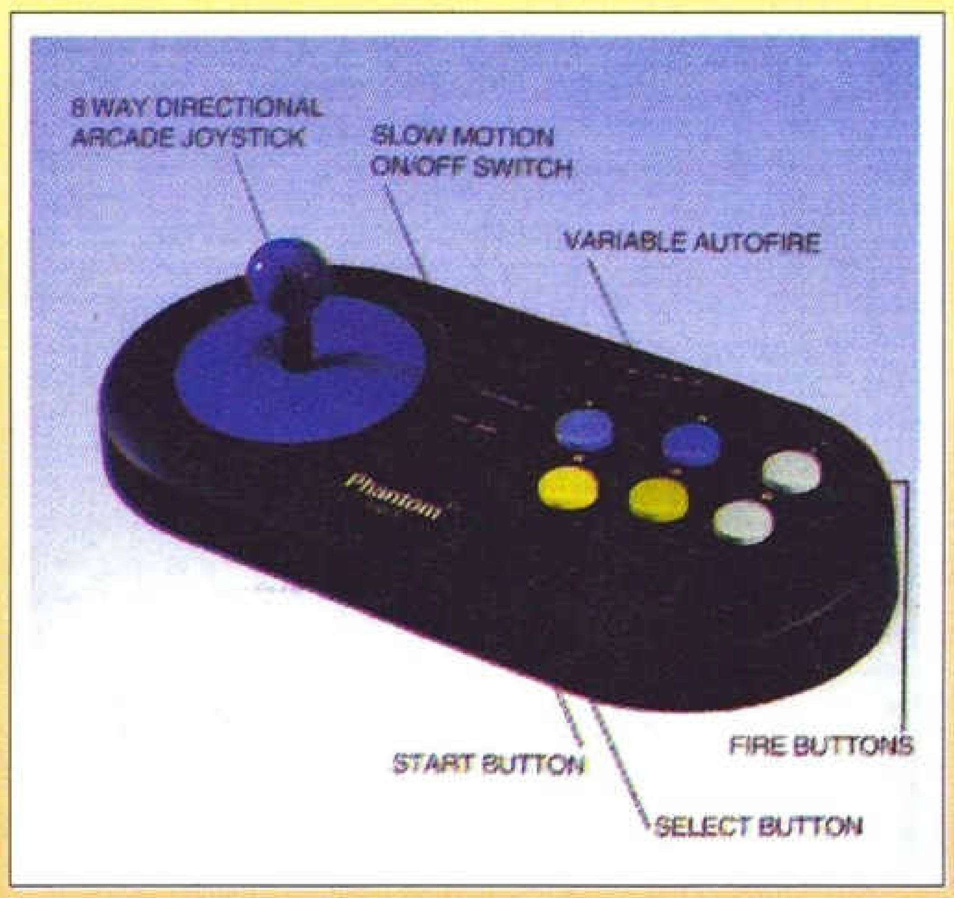




Quatro

LogiPad

FreeWheel



Phantom

Accessori per Consolle SEGA - NINTENDO - PERSONAL COMPUTER - AMIGA

I prodotti Logic 3 sono importati e distribuiti in esclusiva da:

Teknos Trading s.a.s.

Importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47 - Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72
Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via P.L. da Palestrina, 10 - Tel. 02/67.05.265 Fax 02/66.98.69.48

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

Buone Vacanze a tutti!

Vendita all'ingrosso per negozianti

Arrivi settimanali da tutto il mondo

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

Vendita al dettaglio in sede

Contattateci per Anteprime & Novità

SUPER NINTENDO

FIFA International Soccer	125.000
Fatal Fury II	99.000
NBA Jam	99.000
Macross	99.000
Hokuto Ken 7	99.000
Eye of Beholder	129.000
Star Trek	139.000
Super Goal 2	119.000
Megamen Soccer	119.000
King of Dragon	129.000
Flinstones	119.000
Young Merlin	119.000
X-Caliber	119.000
Pro-Sport Hockey	109.000
Knights of Round Table	129.000
Chavez Boxing	129.000
Wheel of Fortune Delux	129.000
Super Metroid II	129.000
Ninja Warriors	129.000
Clay Mates	129.000
Equinox	129.000
Peace Keeper	129.000
Flash Back	99.000

MEGA DRIVE

Dune 2	129.000
FIFA International Soccer	99.000
Mega Turrican	99.000
Castelvania Bloodlines	99.000
Street of Rage III	109.000
Virtua Racing	139.000
NBA Jam	99.000

GAME BOY — A PREZZI ECCEZIONALI

- Felix the Cat
- Asterix
- Flinstones
- Batman II
- Caesar Palace
- S. Star War
- Looney Tunes
- Bugs Bunny II
- Double Dragon III
- Empire Strike Back
- Tom e Jerry
- Goal
- Pacman
- North Star Ken
- Turtles II
- Kid Dracula
- S. Mario Land II

3DO

Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Alone in the Dark	119.000
A.B.S.	119.000
Mega Race	119.000
Peter Pan	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Road Rash	119.000
D. Miller Stand Up Comedy	119.000
Wing Commander	119.000
John Madden Football	119.000
The Horde	119.000
Sewer Shark	119.000
Incrible Machine	119.000
Twistet the Game Show	119.000
Peeble Beach Golf	119.000

GAME GEAR

Street Fighter II	49.000
Mortal Kombat	49.000

NEO GEO

Console	599.000
Joystick Controller	129.000
Memory Card	55.000
Magician Lord	75.000
Ninja Combat	75.000
Cyber Lip	65.000
League Bowling	55.000
Top Player Golf	75.000
Ghost Pilot	75.000
King of Monster's	109.000
Blue's Journey	75.000
Crossed Swards	109.000
Baseball 2020	109.000
Robo Army	109.000
Mutation Nation	89.000
Ninja Commando	89.000
Andro Dunos	109.000
3 Count Bout	149.000
Fatal Fury I	75.000
Fatal Fury II	179.000
Soccer Brawl	75.000
Last Resort	199.000
World Heroes II	199.000

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

JAGUAR

3DO

S. MARIO LAND 3 L. 55.000
MORTAL KOMBAT L. 39.000
JURASSIC PARK L. 39.000

CONSOLE GAME GEAR 4 GIOCHI IN 1 L. 219.000

MEGA DRIVE 2 ISTR. ITALIANO 2 PAD + SONIC 2 L. 289.000

SUPER SIDEKICKS II
ART OF FIGHTING II
L. 399.000 cad.

GAME BOY + 1 GIOCO L. 109.000

3DO PANASONIC L. 999.000
ATARI JAGUAR L. 639.0000

ATARI JAGUAR
TEMPEST L. 129.000
DINO DUDES L. 119.000
JOYPAD L.89.000

SUPER NINTENDO 1 JOYPAD 1 CAVO SCART + ALIMENTATORE L. 209.000

Offerte incredibili per tutte le novità luglio-agosto

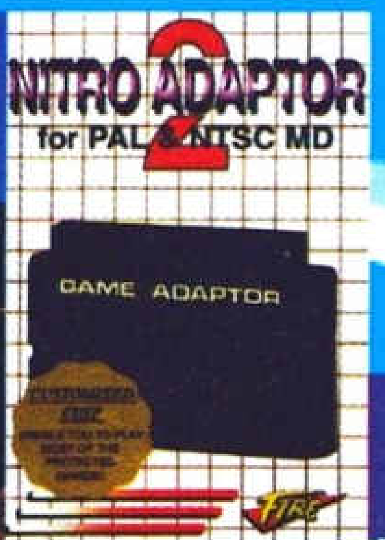
OFFERTA DEL MESE SU AMIGA CD 32-BIT

CONSOLE	549.000
Pinball	59.000
Diggers	39.000
100 in 1	49.000
Dangerous Streets	49.000
Fire Force	49.000
Town with no name	39.000
Morph	39.000
Chamber of Shaolin	49.000

SPECIALE RIVENDITORI

Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! **Importante:** nessuna imposizione sugli ordini!

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo Amiga CD 32-bit) L. 49.000



ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

JOYSTICK PREPROGRAMMABILE L. 89.000

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

Prezzi eccezionali per tutta la merce disponibile

☎ 06/78.61.74 FAX 06/78.34.82.25 ✉ Via Veturia, 68 - 00181 Roma

Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE IN SEDE

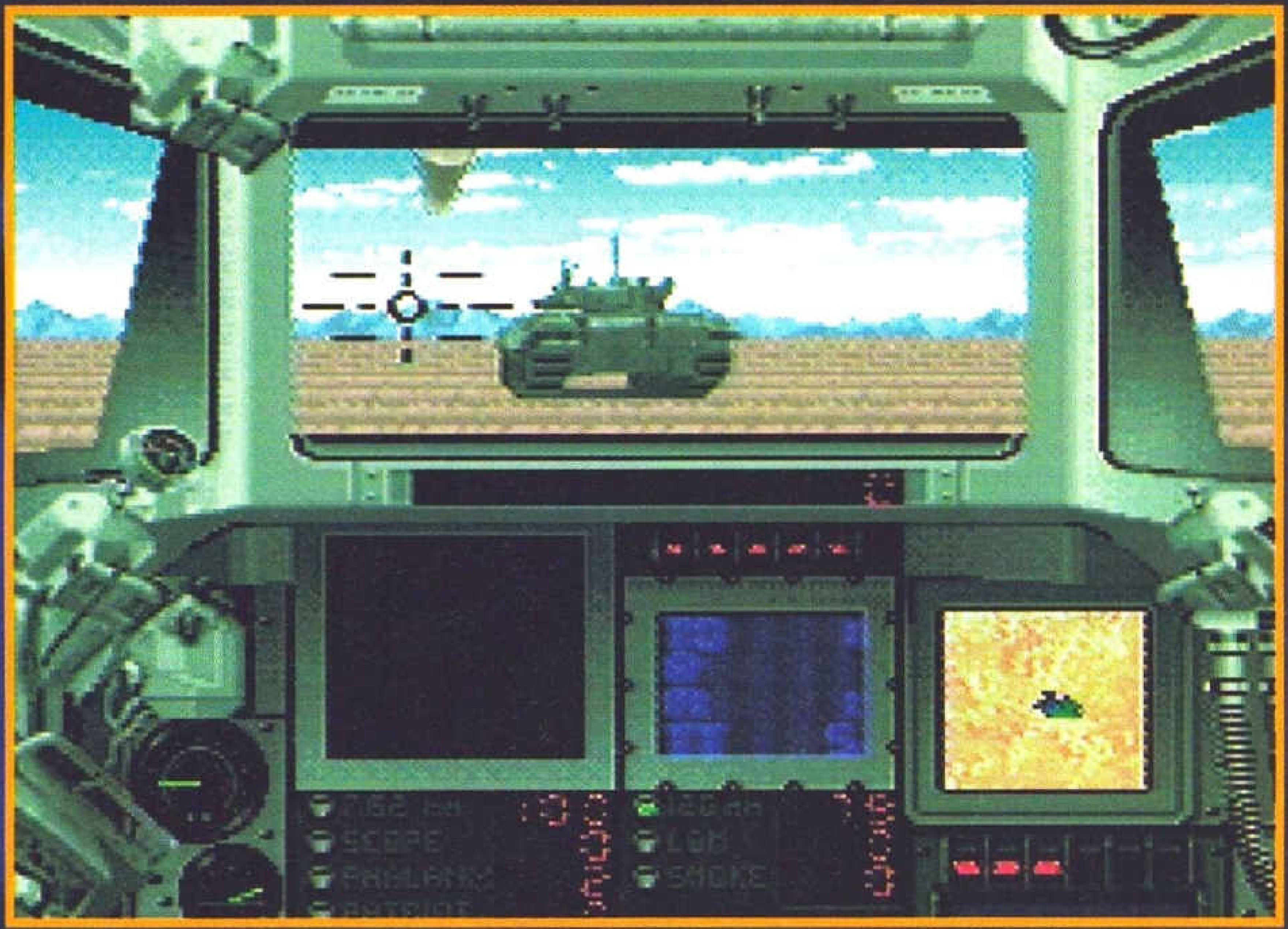
GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

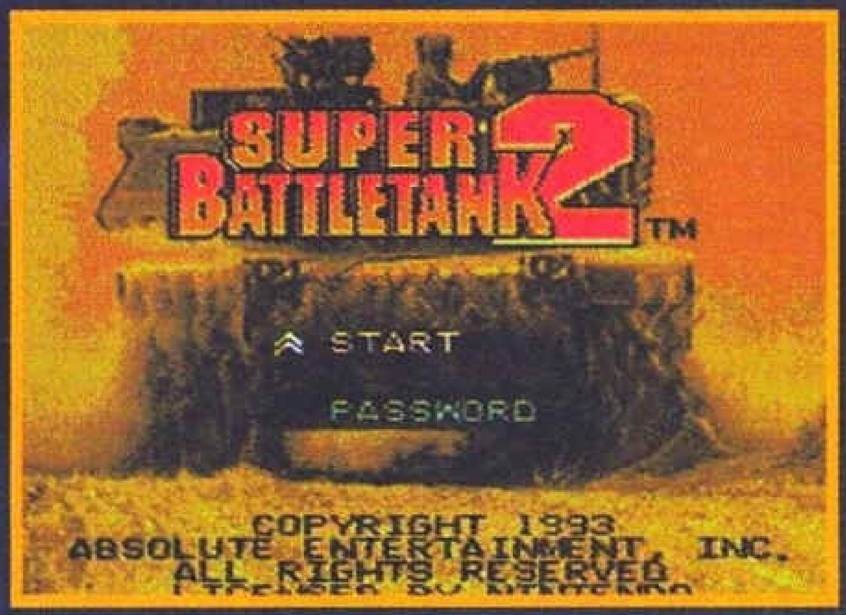
81

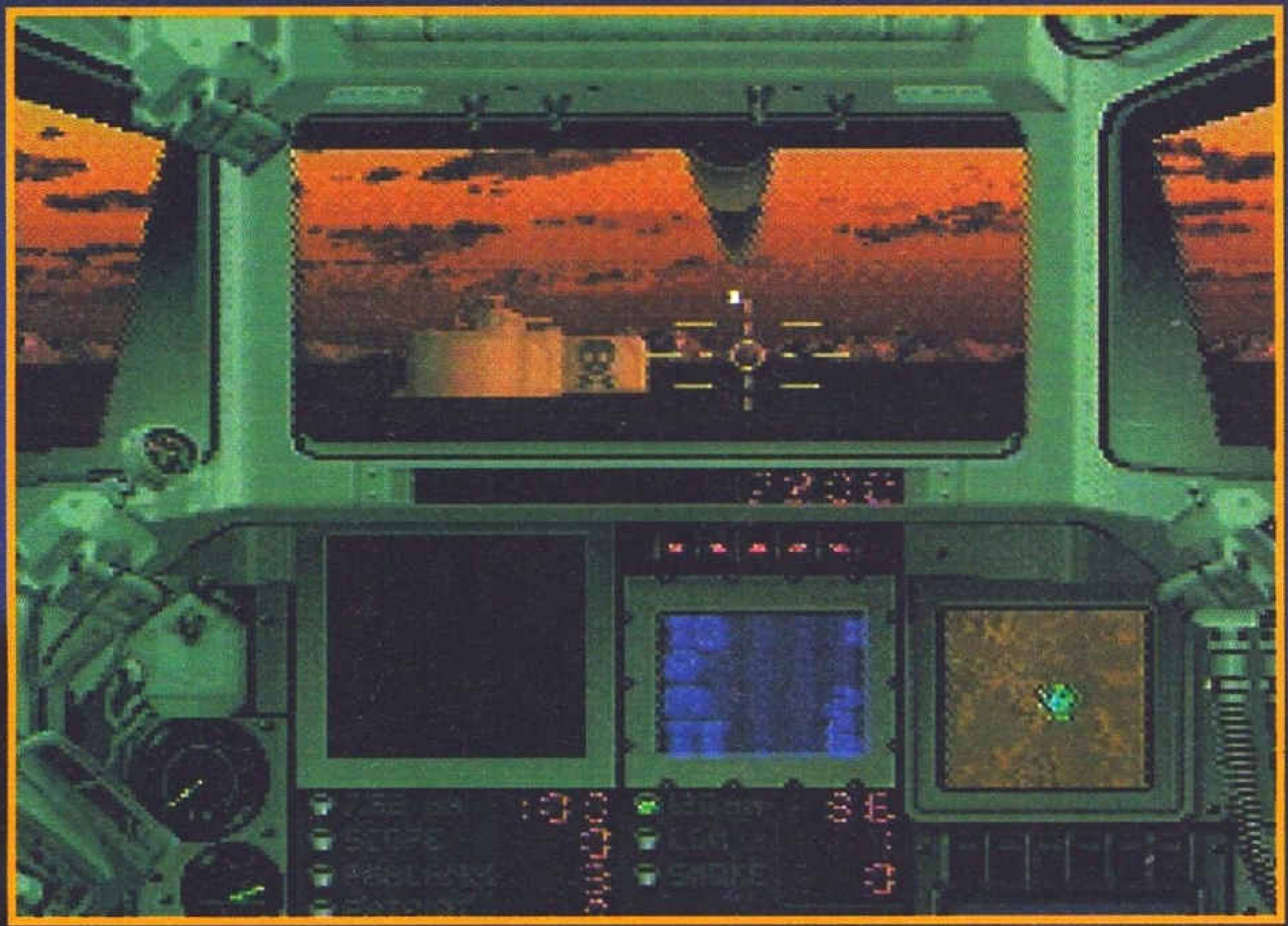
GIOCATORI	1
LIVELLI	10 (almeno)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

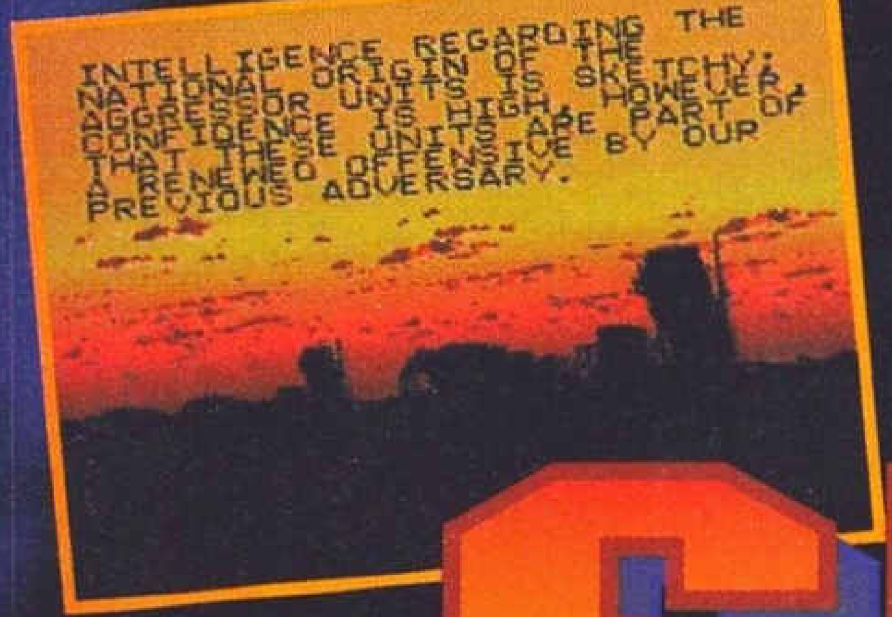
Pesa 70 tonnellate, arriva fino a 70 Km all'ora e il suo armamento principale è un cannone ad anima liscia da 120 mm. Sono credenziali più che convincenti per chiunque, ma quando poi sono quelle di un carro Abrams, beh...



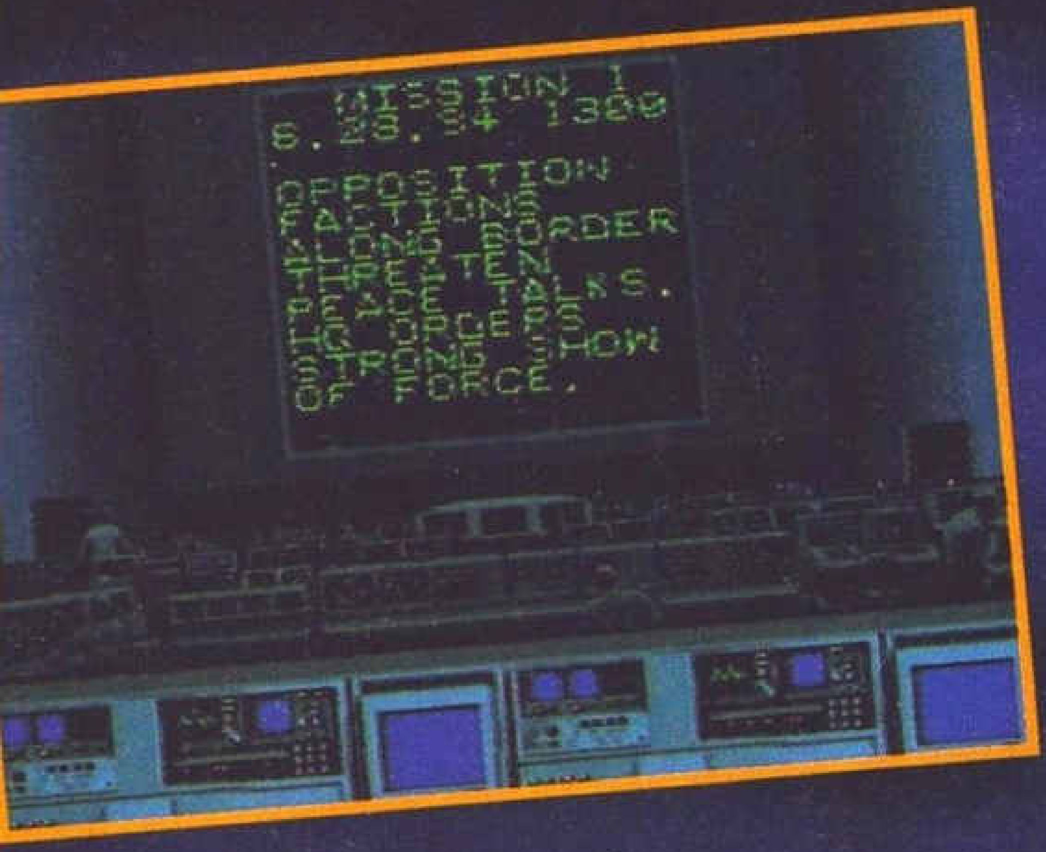
Il carro M1 Abrams è stato concepito per essere l'MBT (Main Battle Tank) delle forze armate degli Stati Uniti per la fine del millennio. Nato come sostituto dei vari M-60 sparsi ovunque, si è subito dimostrato un eccellente mezzo da combattimento. L'M1A1, versione migliorata, si è dimostrata ancora meglio. Due sono le caratteristiche principali di questa versione: un motore talmente potente da dover essere inibito da uno speciale freno, e un cannone ad anima liscia da 120mm con un'altissima cadenza di fuoco. Il carro monta anche una serie di interessantissimi oggettini come un computer estremamente sofisticato per l'acquisizione del bersaglio (un Abrams che spara, in movimento, a un obbiettivo posto a 1000 metri ha circa il 65% di probabilità di centrarlo al primo colpo, e l'80% al secondo), un sistema ottico letteralmente all'avanguardia (telemetri di precisione, puntatori laser e a infrarossi, intensificatori di immagine e collegamento satellitare con le centrali di tiro dietro le linee), oltre a una vasta gamma di proiettili (dirompenti, perforanti, incendiari, ad alta o bassa energia cinetica o a carica cava). Ma non finisce qui: ogni carro ha almeno otto lanciatori per fumogeni, un lanciagranate coassiato al pezzo principale, una mitragliatrice da 20mm e una da 7,62 in torretta, e per proteggerlo dagli attacchi aerei è dotato di tre lanciatori a spalla per missili Stinger (ossia uno dell'equipaggio esce dalla torretta e spara imbracciando il lanciatore). A completare il tutto c'è una delle più alte componenti NBC che il mondo abbia mai visto (ossia, una volta che il carro è sigillato l'equipaggio sarà virtualmente invulnerabile alla contaminazione nucleare, batteriologica e chimica). Non c'è da stupirsi che nella battaglia combattuta in Iraq l'esercito americano abbia perso solo 2 Abrams e 4 blindati contro 190 carri nemici (a rigor di cronaca erano quasi tutti vecchi carri russi, che iniziavano a sparare solo a 1500-1800 metri dagli Abrams, che avevano già aperto il fuoco quando i primi si

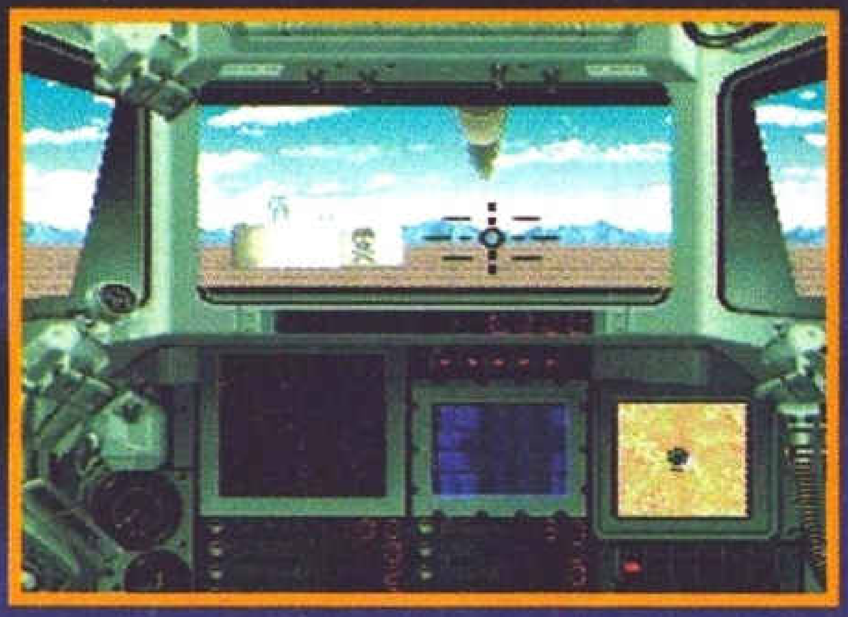






SUPER BATTLETANK 2





trovavano a 3000 metri. A favore dei carristi iracheni va però detto che avevano contro anche un'altissima componente di elicotteri anticarro e aerei d'attacco).

L'M1A1, comunque, è il mezzo protagonista di Super Battletank 2 che sembra iniziare alcuni mesi dopo la Guerra del Golfo, con le forze irachene (non vengono mai chiamate così, però) che si sono riportate all'attacco. Siamo alla guida di un M1A1 (anche se non si capisce se sediamo al posto del guidatore o se siamo il capocarro. Una cosa è certa: non stiamo giocando un simulatore) al quale spettano tutta una serie di missioni da compiere, senza supporto da parte di fanteria o aviazione, ma con armi che un normale carro non si sognerebbe mai. Il nostro M1 dovrà andarsene in giro per il deserto tutto solo soletto dovendo andare a cercare i propri avversari (e qui apriamo l'elenco: si va dai buoni vecchi carri russi T-72 agli elicotteri corazzati Mi-Hind, dai bunker ai campi minati, passando attraverso i lanciatori di Scud, elicotteri Huey, aerei e installazioni difensive).

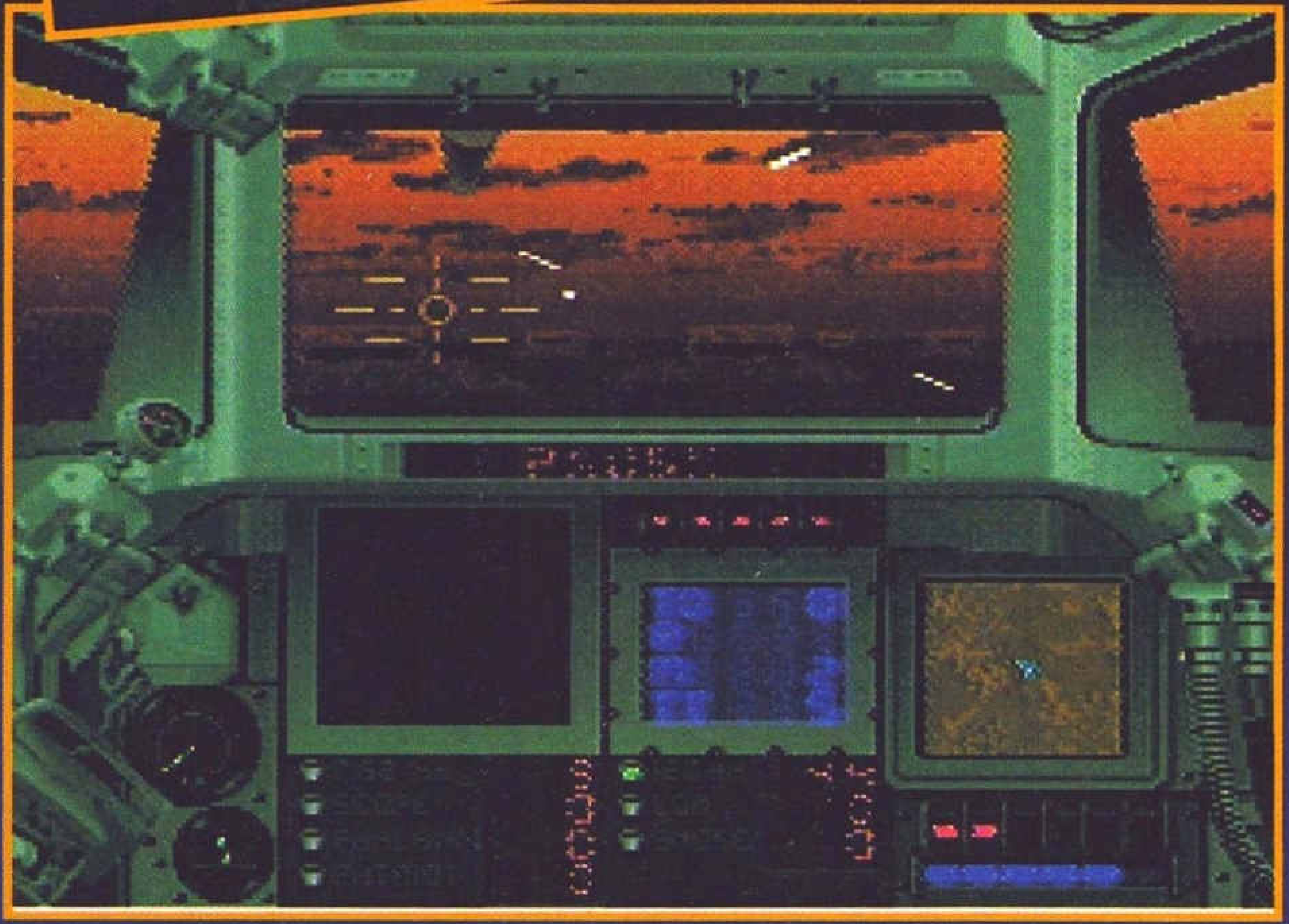
Sebbene gli scenari differiscano profondamente l'uno dall'altro a livello teorico, poi in pratica si riducono tutti a un normale "S&D" (Search&Destroy, o anche trovammazza) per il deserto, fino ad arrivare allo scopo dello scenario.

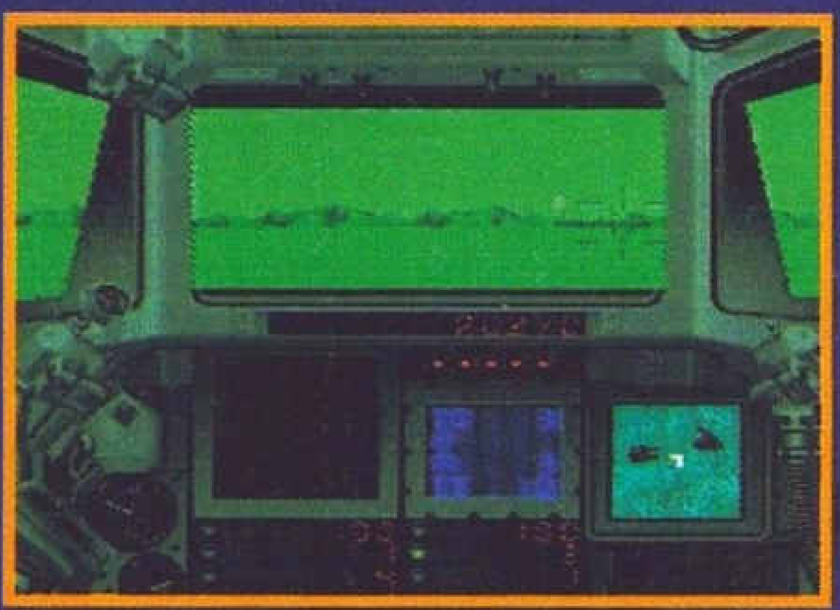
Il gioco è tutt'altro che realistico nel senso che i rapporti di potenza tra i mezzi incontrati esulano dalla realtà (in media bisogna sparare 3 colpi di cannone per abbattere un elicottero e 6-8 colpi per distruggere un carro nemico, quando però ne basta uno solo per un bunker). Risulta interessante la possibilità di giocare con condizioni di tempo che variano, nonché le opzioni per le armi (intensificatori di immagine, fumogeni, missili contraerei, controcarro e addirittura i patriot, i famosi missili antiaerei divenuti noti come antimissile).

Molto bello l'aspetto sonoro e interessante quello grafico, anche se gli oggetti appaiono all'improvviso e non ci si è sprecati più di tanto per dare una qualche definizione degna di nota all'orizzonte o alle distese desertiche.

Utile la mappa tattica tramite la quale è possibile notare la disposizione delle forze avversarie oltre che dei vario obbiettivi da radere al suolo di volta in volta.

In definitiva il gioco è abbastanza carino, ed è in grado in alcune circostanze (i duelli al buio con i carri nemici, per esempio) di raggiungere i punti di massimo successo. Piacerà sicuramente agli appassionati degli scontri corazzati, anche se però alla lunga potrebbe risultare ripetitivo nella sua essenzialità.





"...e useremo i loro intestini per ingrassare i cingoli dei nostri carri armati." - Generale Patton -

Christian Antonini

SUPER NES	
GRAFICA + Buoni Sprite	**82**
SONORO + Buoni effetti -Ma la musica serve a poco	**80**
GIOCABILITÀ + carro fai da te - ripetitivino	**81**
LONGEVITÀ -Per appassionati	**79**
ABSOLUTE ENTERTAINMENT	**81**

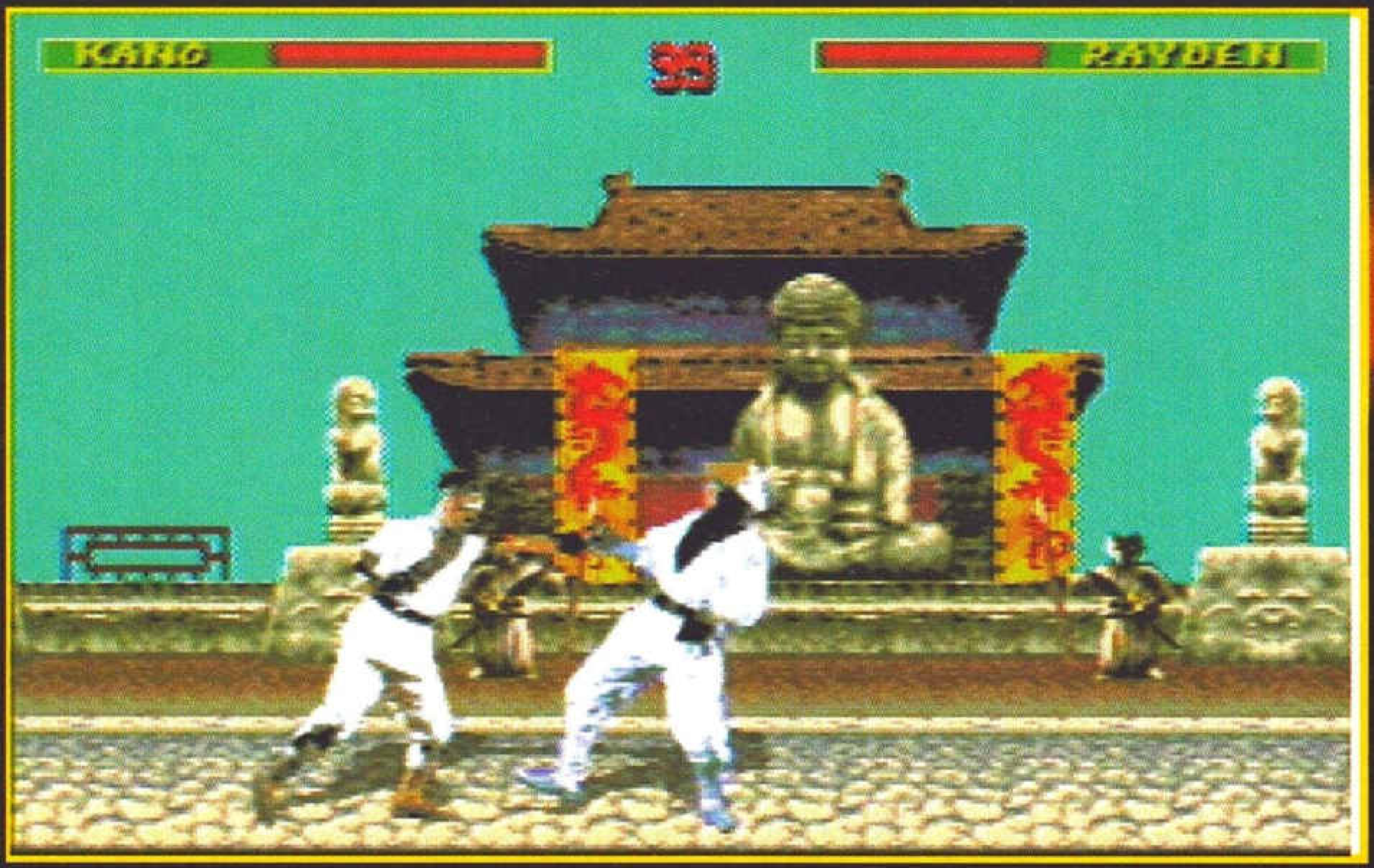
GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

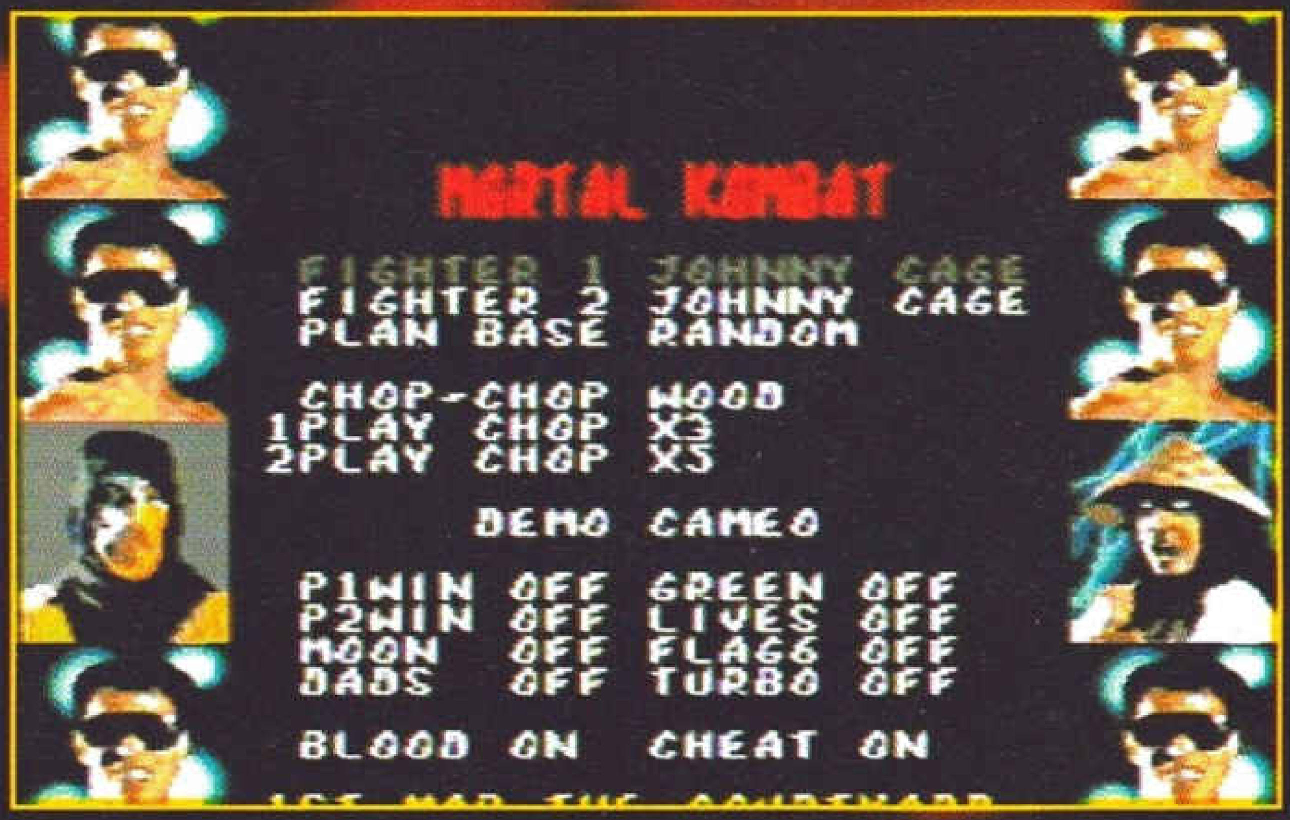
Finalmente Mortal Kombat arriva sul nostro benamato mostriciattolo nero di casa SEGA... Come dite? E' già Uscito da parecchio tempo? Può darsi, ma...

●●● questo Mortal Kombat è per l'altro mostriciattolo nero, ovvero il MegaCD. Non ve l'aspettavate, vero? Nemmeno io! Beh, non indugiamo oltre e lanciamoci nella recensione vera e propria. Alla luce dei titoli usciti nei mesi passati, per quanto riguarda l' invasione dei picchiaduro, Mortal Kombat è stato senza dubbio l'unico prodotto a poter competere più o meno ad armi pari con l'impareggiabile Street Fighter II (di recente rispolverato dopo mesi di assenza dai monitor redazionali). Ora la Arena ci propone la versione su Compact Disc e dopo lo splendido risultato ottenuto con le versioni su cartuccia (non bisogna dimenticare anche la versione Super Nes che, malgrado mancasse della truculenza che rendeva MK un gioco unico, era comunque ottimamente realizzata), proprio mentre in sala giochi imperversano altri tre kolossal quali Virtua Fighter, Super Street Fighter II e proprio Mortal Kombat II, del quale è già prevista una conversione in tempi piuttosto brevi. Se comunque non avete voglia di aspettare la nuova conversione per la vostra console, questa versione di MK capita proprio a fagiolo.

Ma rinfreschiamo un attimo la memoria e diamo una piccola lezioncina di storia, o meglio di storyboard (battutaccia, ma non mi veniva di meglio. Perdonatemi...). Allora, c'era una volta un vecchiardo di nome Shang Tsung che decise di punto in bianco di organizzare un torneo di freccette sull'isola misteriosa di sua proprietà, nascosta in chissà quale angolo di chissà quale oceano, al quale potevano partecipare diversi concorrenti provenienti dalle più disparate parti del mondo, tali Kano (un tipo losco mezzo bionico), Sonya (un bel pezzo di ragazza), i gemellini ninja Scorpion e Sub-Zero, Rayden l'elettricista, l'attoruncolo da strapazzo Johnny Cage e last but not least, un tale Liu Kang molto somigliante a Bruce Lee ma con il quale non ha nulla da spartire, se non i pantaloni di stoffa nera e un viso orientaleggiante.

Una volta iniziato il torneo però si verificò un'altissima moria tra il pubblico presente, che veniva periodicamente infilzato da qualche freccia vagante a causa della discreta inettitudine dei concorrenti nel lancio. A questo punto,





come sempre accade in questi frangenti durante i quali si cerca di attribuire la colpa a qualcuno, i concorrenti litigarono e vennero alle mani menandosi in una maniera indescrivibile e sfoggiando tutte le loro tecniche di combattimento preferite. Il buon vecchio Shang Tsung rimase talmente impressionato dalla violenza con la quale i concorrenti si picchiavano che all'improvviso decise di trasformare il suo benamato torneo di freccette in un torneo di arti marziali.
Il compito del giocatore è quello di impersonare una delle ambigue figure descritte sopra per vincere il torneo - di arti marziali non di freccette - sfidando tutti gli altri partecipanti fino ad arrivare a incontrare Shang Tsung in persona, dotato della capacità di trasformarsi in qualsiasi dei combattenti, emulandone anche tutte le caratteristiche di combattimento. Ovviamente la strada per conquistare il titolo non è facile dato che, oltre a battere tutti gli avversari singolarmente, vi ritroverete a disputare dei Mirror Match ovvero scontri con un personaggio identico al vostro, o delle vere e proprie risse nelle quali vi batterete con due lottatori allo stesso tempo. Come se non bastasse, dopo tutto questo faticoso cammino incontrerete un energumeno multiarto di nome Goro che farà di tutto per stroncarvi l'esistenza a suon di manate in faccia, prima dello scontro finale col vecchio babbione.
Durante il vostro cammino potrete cimentarvi in alcuni schermi bonus, all'interno dei quali sfogherete tutta la vostra violenza su delle inermi barre di ferro o di legno pigiando e smanettando come dei disperati tutti i tasti del joypad. Le mosse che potete ottenere con il vostro combattente sono le solite, ovvero un mix di movimenti strani e combinazioni di più tasti. Ma la cosa che interessa di più al futuro acquirente è sapere se la truculenza che ha reso Mortal Kombat un cult-game è presente, col sangue che schizza a destra e sinistra a ogni contato di pugni e calci con il muso dell'avversario; beh, la risposta è sì! Infatti non c'è bisogno di una biechissima password per attivare il cosiddetto "effetto sangue", né tantomeno di una per le fatality (le mosse finali per terminare nel modo più violento un avversario). Inoltre la versione Megaciddo si differenzia dalle precedenti per la maggiore definizione delle digitalizzazioni, per un sonoro e un parlato interamente digitalizzati e per una fluidità di movimento mai vista, che rende il tutto coinvolgente al massimo e incredibilmente frenetico. Come se non bastasse i programmatori hanno pensato bene di omaggiare i giocatori con l'inserimento del promo televisivo che tanto ci fece angosciare qualche mese prima dell'uscita ufficiale della conversione (per la cronaca era quello in cui dei ragazzini correvano come dei matti per le strade di una megalopoli presumibilmente americana, ululando le parole MORTAL KOMBAT mentre imperversava una musica techno devastante mixata con le immagini e le digitalizzazioni vocali... Evocativo). In sostanza mi sembra di poter affermare senz'ombra di dubbio che questo Mortal Kombat è senza dubbio uno dei migliori, se non IL migliore, tra i titoli fino a ora pubblicati per il bistrattatissimo CD di casa Sega e il mio augurio non può che essere indirizzato a uno sviluppo più curato dei prodotti a venire. That's all!

Andrea MAO Della Calce

MA

Mi sono sempre chiesto cosa sarebbe stato Mortal Kombat senza sangue e splatteramenti vari. Un clone misconosciuto di SFII, al livello di tutti gli altri. E invece "gniente": Mortal Kombat è famoso quanto il "bitemap" Capcom, e ora è disponibile pure per Mega CD. Bisogna ammettere che nel passaggio ha guadagnato un casino: più frame di animazione, colonne sonore su CD, un pacco di parlato, "codice" non più necessario per le fatality, brevi filmati di presentazione per ogni personaggio... Bello eh? Peccato stia per uscire il seguito... E che alla fine sia sempre Mortal Kombat.

MEGA CD	
GRAFICA + Digitalizzazioni sconvolgenti + fluidità mai vista	95
SONORO + ottime musiche + strepitosi effetti sonori	96
GIOCABILITÀ + altamente accattivante + in due è divertentissimo	92
LONGEVITÀ + tre livelli sono una sfida... + ... e scoprire tutte le fatality è uno spasso!	92
ARENA	95

VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

PRIMA DI ACQUISTARE SENTI IL NOSTRO PREZZO!

SUPER NINTENDO

SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO
L. 309.000

SUPER NES + MARIO ALL STARS
L. 269.000

Addams Family
Alfred Chicken
Andre Agassi
Battle Cars
Buggs Bunny-Rabbit
Rampage
Champion League
Chavez Boxing
Choplifter III
Claymates
Equinox
Excaliber
Fire Stiker
Flintstones
Goal II
Joe & Mac II
Legend
Lemmings II: The Tribes
Metroid
Mickeys ultimate Challenge
NBA JAM
Peacekeepers
Pinball
Star Trek: Next Generation
Stunt Race FX
S.O.S.
T2 Arcade
Turn N' Burn: No Fly Zone
Undercover cop
Wizardry 5
Wolfnstein
Young merlin
WORLD HEROES II
Zool
Champ World Class Soccer
Pirates Of Dark Water
Ultimate Fighter
King Of The Monster 2
F1 Roc 2
SUPER STREET FIGHTER 2
Strikers 94
Space Ace
R. Giggs Champ Soccer
World Cup Usa 94
FIFA INTERNATIONAL SOCCER L.109.000
Illusion Of Gia
SLAM MASTER

MEGA SEGA CD

MEGA CD + 7 GIOCHI
L. 599.000

MEGA CD + 1 GIOCO
L. 499.000

3rd World War
Alien Out Of World
Battle Of Fantasy
Dune
European Racers
Mega Race
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 109.000
Puggsy
Revenge Of Ninja
Shadow Of The Beast
Shadow Of The Beast 2
Star Wars Rebel Assault
Tom Cat Alley
Rise Of The Dragon
Revenge Of Ninja
Wing Commander
SENSIBLE SOCCER 99.000
World Cup Usa 94
MORTAL KOMBAT L.119.000
Vay
Lunar
Heimdall

MEGADRIVE

MEGADRIVE + 2 PAD + GIOCO
L. 269.000

Battleship
Bubba N Stix
Cesars Palace
California Games II
Castelvania
Champ Pool
Charles Barkley
Chester Cheetah
Columns III
Champ World C. Soccer
Dooble Dribble
Pirates Of Dark Water
Raimbow Island
Might And Magic III
Jim Power 3D
FATAL FURY 2
King Of The Monsters 2
R. Giggs Champ Soccer
Utopia
P. Sampras Tennis
World Cup Usa 94
Dune II
Joe & Mac
Mega Turrican
Mickeys Ultimate
Challenge
SUPER STREET FIGHTER 2
NBA JAM
Prince Of Persia
Rainbow Island
Romance Of 3 Kingdoms III
Shanghai
Sylveter & Tweety
The Joung Indiana Jones
Mario Andretti Racing
Time Killers
Time Trax
Tom & Jerry Frantic Antics
Total Carnage
Virtua Racing
The Incredible Hulk

PANASONIC 3DO

PANASONIC 3DO + 1 PAD + GIOCO VERSIONE EUROPEA
L. 1.499.000

Microcosm
Out Of This World
Escape From Monster Manor
Twisted
Sewer Shark
Road Rash
Wing Commander twisted
Mega Race
Tom Kite Golf
Cowboy Casino
ESPN Baseball
Jurassic Park
Seven Shark
Space Shuttle

NEO GEO

NEO GEO + 4 GIOCHI
L. 899.000

Cartucce a partire da L. 100.000

Art Of Fighting II
Top Hunter
Super Sideckicks 2
Karnous revenge
World Heroes 2 Jet

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

PREZZI INCREDIBILI

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI I GIOCHI DEL MEGADRIVE, SUPERNES / SUPERFAMICOM

TELEFONA PER SAPERNE DI PIÚ AL N.

02/ 29402806

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive NTSC + Game	L.	249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L.	279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L.	299.000
Mega Key	L.	35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L.	59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L.	49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L.	99.000

LE NOVITÀ

Brett Hull Hockey	L.	99.000
Castelvania	L.	109.000
Chaos Engine	L.	119.000
Combat Cars	L.	109.000
Dragon Ball Z	L.	139.000
Dragon Lair	L.	99.000
Fatal Fury 2	L.	Tel.
Harb Ball 94	L.	109.000
Incredible Hulk	L.	Tel.
Joe e Mac	L.	99.000
Kick Off 3	L.	109.000
Marko's Magic Football	L.	109.000
Pete Sampra Tennis	L.	109.000
Ryan Giggs Soccer	L.	89.000
Speed Racer	L.	99.000
Subterrania	L.	129.000
Street of Rage 3	L.	129.000
Virtua Racing	L.	139.000

I RICHIESTISSIMI

Addams Family	L.	99.000
Aladdin	L.	89.000
Art of Fighting	L.	99.000
Cool spot	L.	109.000
Dashing Desperados	L.	115.000
Eternal Champion	L.	139.000
Ex Ranza	L.	89.000
Fifa Int. Soccer	L.	109.000
Flash Back	L.	99.000
Formula 1 Racing	L.	124.000
Golden Axe 3	L.	69.000
James Pond 3	L.	109.000
Jungle Strike	L.	109.000
Jurassic Park	L.	109.000
Kick Off	L.	109.000
Land Stalker	L.	105.000
Last Action Hero	L.	125.000
Lethal Enforce	L.	139.000
Micro Machine	L.	99.000
Mortal Kombat	L.	99.000
NBA Jam	L.	95.000
NHLPA Hockey 94	L.	115.000
Robocop 3	L.	109.000
Rocket Knight ADV	L.	89.000
Senna GP2	L.	69.000

Sonic 2	L.	79.000
Sonic 3	L.	99.000
Tom e Jearl 2	L.	124.000
Street Fighter 2	L.	129.000
Street of Rage 2	L.	99.000
Sunset Riders	L.	109.000
Thunder Force IV	L.	59.000
Tiny Toons	L.	109.000
Turtles Hyper Stone	L.	115.000
Turtles Tournament Fighter	L.	129.000
Ultimate Soccer	L.	109.000
Wimbledon Tennis	L.	115.000
Winter Olimpic Games	L.	129.000
Zool	L.	125.000
Zombie ate my Neighbors	L.	115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L.	59.000
Andre Agassi Tennis	L.	69.000
Batman Returns	L.	59.000
Bubsy	L.	79.000
Cliffanger	L.	89.000
David Robinson Basketball	L.	69.000
Dracula	L.	89.000
E.A. Hockey	L.	59.000
Golden Axe 3	L.	79.000
Gods	L.	79.000
John Madden 92	L.	59.000
Kid Chamaleon	L.	39.000
Magis Saga	L.	65.000
Puggsy	L.	79.000
Sensible Soccer	L.	89.000
Tale Spin	L.	65.000
Tazmania	L.	59.000
Test Drive 2	L.	59.000
Thunder Force 3	L.	69.000
Thunder Force 4	L.	59.000
World of Illusion	L.	75.000

DISPONIBILI
VIRTUA RACING
E
STREET OF RAGE 3

Super Nes Scart	L.	259.000
Super Famicom Scart	L.	369.000
Super Nintendo Italy + Game	L.	299.000
Joy Pad	L.	36.000
Joy Stick Programmable	L.	119.000

LE NOVITÀ

Bastard	L.	159.000
Brett Hull Hockey	L.	129.000
Bug Bunny	L.	119.000
Chaos Engine	L.	119.000
Charles Bar kley-Jam	L.	129.000
Choplifter 3	L.	99.000
Claymates	L.	109.000
Dragon	L.	149.000
Dragon Ball Z 2	L.	179.000
Eek the Cat	L.	119.000
Fatal Fury 2	L.	189.000
Figa International Soccer	L.	Tel.
Young Merlyn	L.	129.000
Jammit	L.	109.000
Jim Power	L.	145.000
Joe e Mac 3	L.	139.000
Kick Off 3	L.	129.000
King of Monster 2	L.	189.000
NBA Shodown Basket	L.	139.000
NHL Hockey 94	L.	119.000
Pirates of Dark Water	L.	Tel.
Ranma 1/2 4	L.	189.000
Ryan Giggs Champions	L.	129.000
Secret of Mana	L.	129.000
Soccer Kid	L.	109.000
Side Pocket	L.	109.000
Speedy Gonzales	L.	139.000
Super Bomberman 2	L.	159.000
Super Ice Hockey	L.	129.000
Super Metroid	L.	149.000
Super Street Fighter	L.	Tel.
Tetris 2	L.	109.000
Time Trax	L.	109.000
World Cup Striker	L.	129.000
X Kaliber 2097	L.	129.000
4061 Bear	L.	129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L.	139.000
Alien 3	L.	129.000
Another World	L.	145.000
Art of Fighting	L.	179.000
Blues Brothers	L.	139.000
Bubsy	L.	129.000
Bulls VS Blazers	L.	89.000
Clay Fighter	L.	129.000
Dafty Duck	L.	139.000
Dragon Ball Z	L.	99.000
Dragon Ball Z 2	L.	159.000
Equinox	L.	169.000
Fatal Fury 2	L.	149.000
Kiki Kiki Kay Kay	L.	129.000
Younr Merlin	L.	129.000
Mario all Star	L.	139.000
Megaman X	L.	99.000
Mortal Kombat	L.	129.000
NBA Jam	L.	129.000
Nigel Mansell	L.	139.000
Pop Twee Bee 2	L.	149.000
Ranma 1/2 2	L.	149.000
Secret of Mana	L.	149.000
Street Fighter Turbo	L.	129.000
Striker	L.	119.000
Super Mario Kart	L.	119.000
Super Volley Ball 2	L.	139.000
Turtles Torunament Fighter	L.	139.000
Wordl Heroes	L.	139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Alien 3	L.	79.000
Asterix	L.	79.000
Axelay	L.	79.000
Addams Family 2	L.	79.000
Batman Returns	L.	69.000
Cool Spot	L.	89.000
De(ad Dance	L.	89.000
Dracula	L.	79.000
Final Fight 2	L.	69.000
Flash Back	L.	79.000
Jurassic Park	L.	89.000
Parodius	L.	79.000
Pop Twee Bee 2	L.	89.000
Super Bomber man	L.	79.000
Tiny Toons	L.	79.000

DISPONIBILE
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
E
SUPER STREET FIGHTER (25/06/94)

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L.	539.000
Mega CD 2 Pall	L.	539.000
CDX	L.	89.000
Batman Returns	L.	99.000
Cliffhanger	L.	129.000
Dracula	L.	139.000
Dragons Lair	L.	139.000
Ecco the Dolphin	L.	99.000
Final Fight	L.	79.000
Jaguar XJ 220	L.	129.000
Jurassic Park	L.	119.000
Lethal Enforce	L.	149.000
Microcosm	L.	129.000
Prize Fighter	L.	109.000
Sewer Shark	L.	109.000
Silpheed	L.	119.000
Sonic CD	L.	119.000
Wonder Dog	L.	79.000

PER ORDINI
TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

92

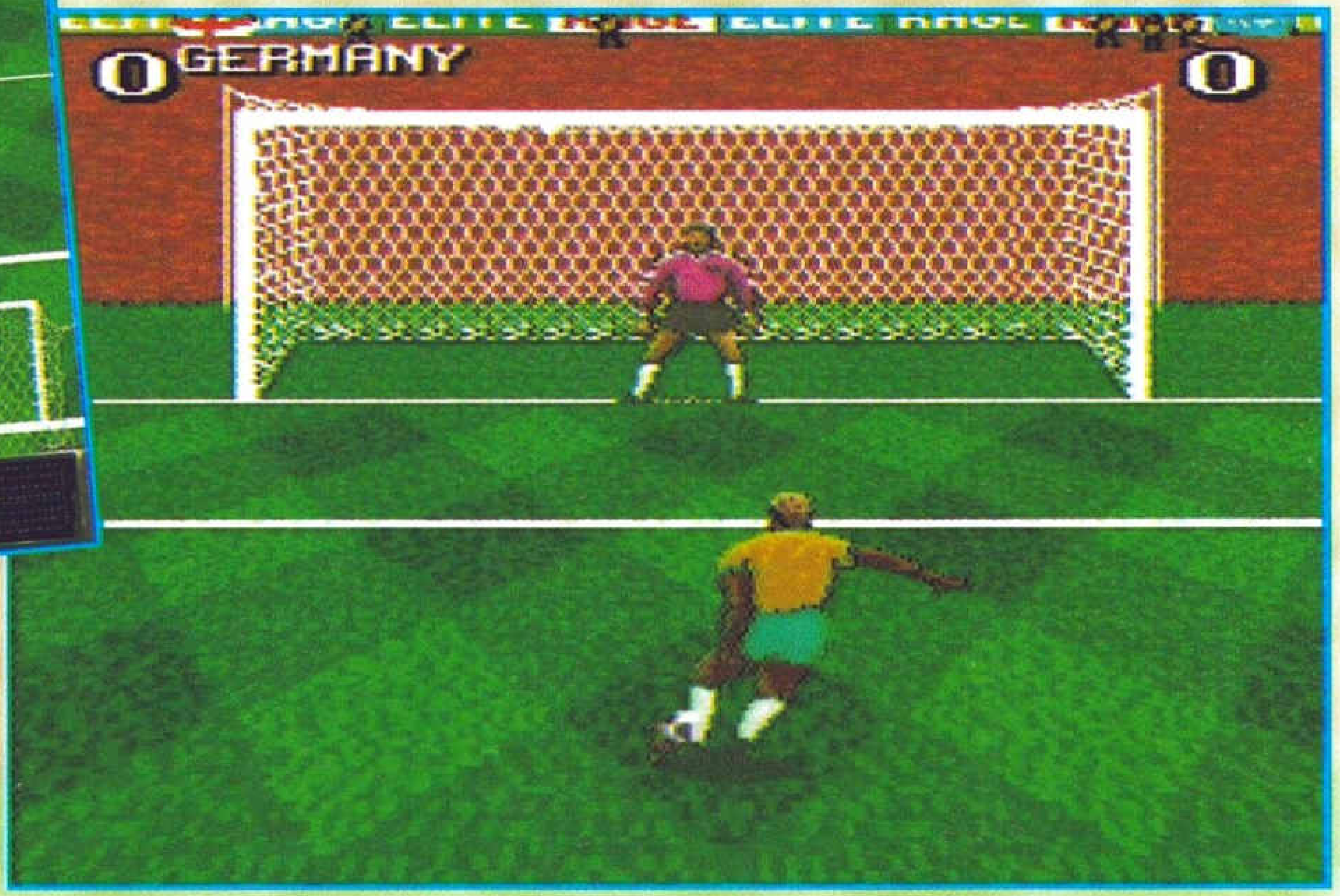
GIOCATORI	1 - 64
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

E non ci posso credere... Un'altra simulazione calcistica... Non se ne può più!!! Abbasso i Mondiali! Bruciate gli Stati Uniti! AAARRRGGGHHHH!

No, no e no! E' semplicemente assurdo! E' vero che sono uno sportivo, un vero e proprio fanatico di tutto ciò che riguarda l'attività fisica (tranne gli sport dove ci si tira tante mazzate sui denti tipo la boxe o il karate, ecc... Odio il contatto fisico, a parte quando mi mena Alex... Per scrivere qualche recensione al mese si fa questo e altro!), però tra TGM, ConsoleMania e CD Magazine, negli ultimi due mesi ho recensito ben NOVE e sottolineo NOVE giochi sportivi, di cui QUATTRO di calcio! Ovviamente chi si poteva spupazzare la recensione di questo Striker, ovvero la mia QUINTA simulazione calcistica, e più in generale la mia DECIMA recensione sportiva in poco più di due mesi? Solamente un FESSO enorme come il sottoscritto, ovviamente! Beh, non mi sembra il caso che stia qui ad autocommiserarmi (ci penserà sicuramente il Gran Mogol, una volta letta questa recensione di protesta e di denuncia allo stesso tempo...). OK, OK, è ora di passare a qualcosa di più concreto.

Sicuramente la maggioranza di voi si ricorda Striker, quel gioco altamente innovativo e spettacolare che fece impazzire gli amighisti: grafica incredibilmente definita ma forse un po' troppo caotica, prospettiva altamente realistica e freneticità dell'azione resero il prodotto della allora neonata Rage Software un vero e proprio gioco di culto, con annessi e connessi stuoli di detrattori e platee di ammiratori. Il successo di Striker è stato comunque tale da convincere i programmatori a convertirlo anche per Super Nintendo con dei risultati più che meritevoli, che per essere sincero me l'hanno fatto preferire alla versione per computer, grazie alla migliore definizione della grafica e a un maggiore controllo degli uomini in campo.

Ora siamo sotto l'effetto "mondiale" e quale migliore occasione



per ridare nuovo smalto a questo strepitoso gioco?
Infatti la prima cosa che salta all'occhio è l'estrema cura con la quale sono state aggiunte nuove e interessantissime opzioni rispetto alla versione precedente. Nel menu principale è stata aggiunta la possibilità di caricare una partita salvata, grazie alla batteria tampone che sta diventando oramai uno standard per i giochi un po' lunghi da terminare, oltre alle classiche e già esistenti opzioni per disputare un'amichevole (da soli contro il computer oppure contro un amico), l'editor per maglie e nomi, la pratica (rigori da soli o in due e controllo di palla) e varie competizioni comprendenti ovviamente l'intero Campionato del Mondo che genera ogni volta gruppi diversi (tenendo sempre presente la priorità tra teste di serie, ecc...) e vi da la possibilità di fare partecipare a vostra scelta anche tutte le altre squadre che in una maniera o nell'altra non sono riuscite a qualificarsi per la fase finale (come la mia adorata Inghilterra... Sigh, sigh). La cosa che più mi ha sconcertato però, è la presenza di una serie di sottomenu delle opzioni, che riguardano le condizioni del campo, le abilità delle squadre che possono essere settate a scelta tra uguali o calibrate, la personalità dell'arbitro, il vento, l'abilità del portiere (che questa volta potete scegliere di comandare integralmente via pad), partite che terminano con il Sudden Death ("Morte Istantanea" ovvero il primo che segna vince) o con i rigori e cambiare i punti per vittoria da due a tre o viceversa. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio non ci sono state delle migliorie tangibilissime se non che ora le squadre sono un poco più agguerrite e combattive e i portieri meno "bambacchioni" (si può dire, Al?)(tranquillo, bambac... Andrea. NdAlex), grazie alle opzioni di cui sopra, ed è cambiata anche la prospettiva con la quale si tirano i rigori.
Per il resto non è cambiato nulla (?!?!) e devo ammettere che a giocare a questa "revised edition" di Striker mi sono davvero divertito molto, malgrado abbia consacrato già da un pezzo FIFA International Soccer a miglior gioco di calcio mai uscito per console. Nel complesso però, Striker è un gioco che senza dubbio merita di essere annoverato come una delle simulazioni calcistiche meglio riuscite di tutti i tempi, perlomeno per quanto riguarda il Super Nintendo... Additivo!

Andrea "MAO" Della Calce

SUPER NINTENDO

GRAFICA + ottime animazioni + molto fluida	**93**
SONORO + splendida musica con parlato da pianto... + buonissimi effetti sonori	**95**
GIOCABILITÀ + abbastanza intuitivo - ma ci vuole un po' per impratichirsi	**89**
LONGEVITÀ + notevole sotto tutti i punti di vista... - ... ma dopo i Mondiali?	**91**
RAGE/ELITE	**92**

LIFE S

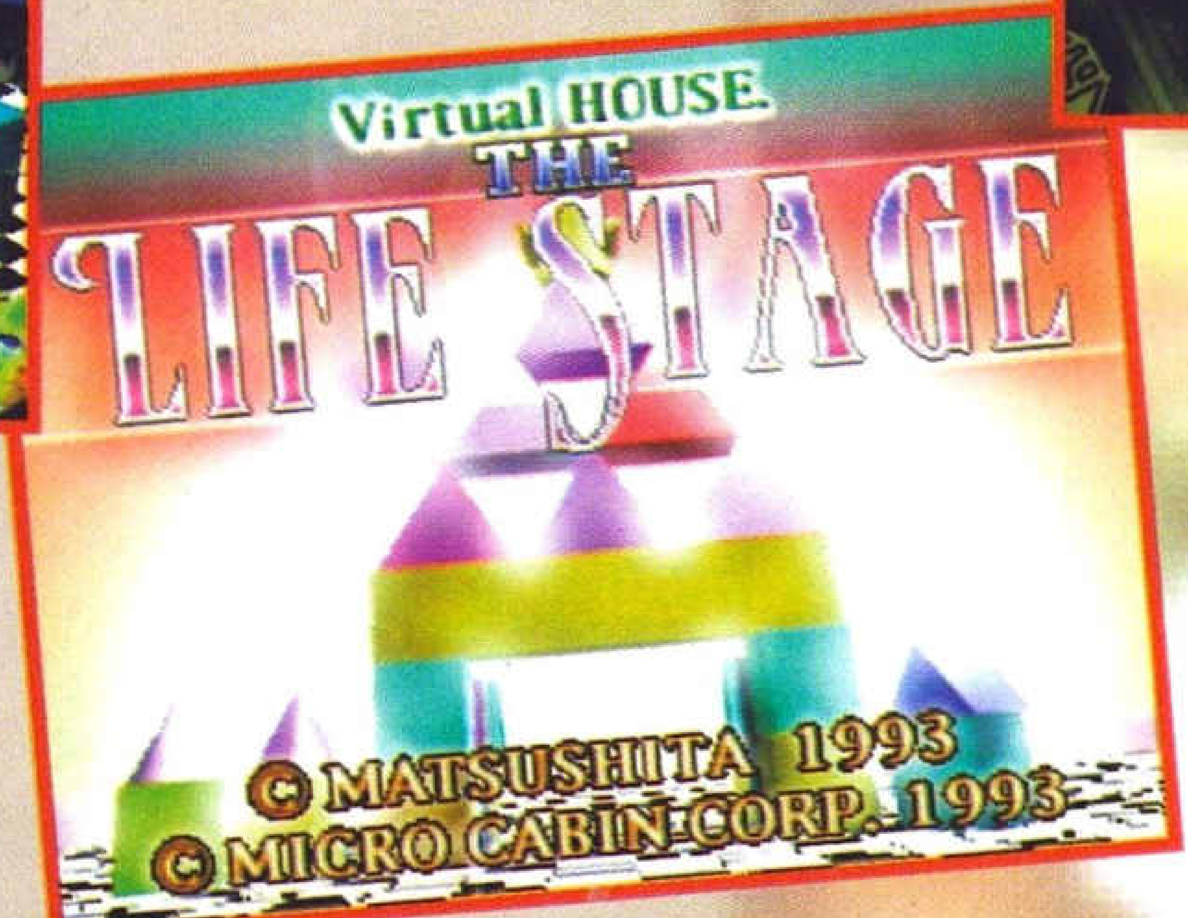
IMPORT

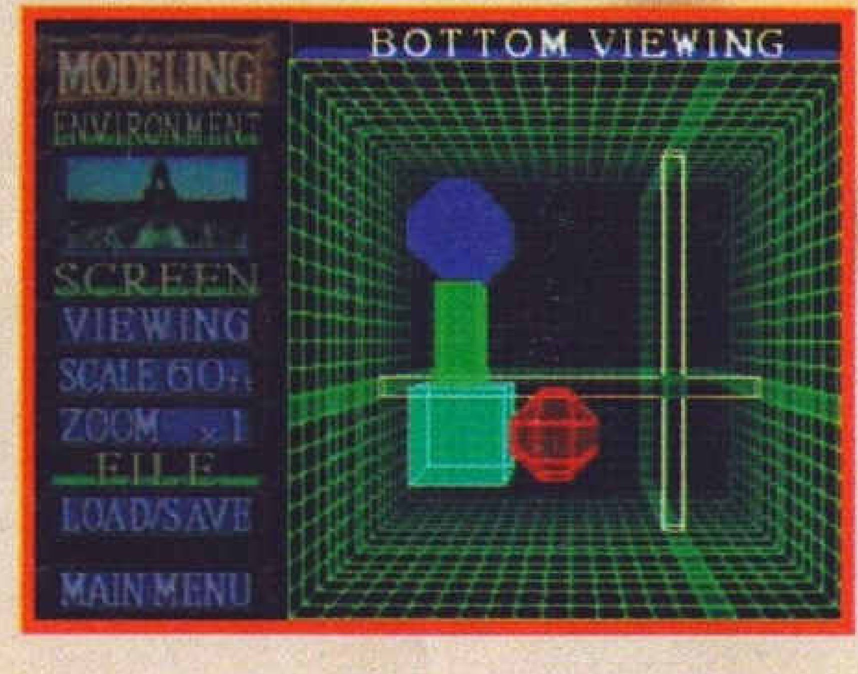
81

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ed ecco che anche dal Giappone arrivano i primi prodotti per 3DO, e più precisamente dalla Matsushita (una specie di versione orientale della Panasonic). Il fatto è che li ho chiamati prodotti perché, con quello che ultimamente si è visto su 3DO, non se ne capisce più un tubo...

A tal proposito, avete visto l'Almanacco dei Cani (guida completa a come allevare il vostro cane su cd per 3DO)? O Ocean Below (una specie di visita guidata agli oceani con intenti pedagogici)? O CPU Bach (con cui il 3DO, mediante complessi algoritmi matematici, compone, in tempo reale, musica di tipo barocco)?
E questo dovrebbe bastarvi per capire il motivo per cui ora dico "prodotti" per 3DO, e sto molto attento a scrivere "videogiochi".
Beh, Life Stage è proprio a metà tra un gioco e una cosa seria, praticamente lo si potrebbe paragonare (come seriosità) a una versione potenziata di Sim City, al nuovo Sim City 2000, tanto per intenderci. Questo perché giocando a Life Stage vi divertirete e, nel contempo, ruberete di brutto il mestiere agli architetti e agli arredatori.
Questo cd, infatti, vi permette di crearvi una casa vera e propria; sì, partendo dalla struttura delle stanze, dalla loro pavimentazione e conformazione, arriverete ad arredarvele e persino -udite, udite- a poterci vivere dentro (in maniera simulata, of course); cioè a potervi girare, interagendo con vari oggetti (televisioni, ventilatori, impianti stereo, rubinetti, ecc.), in una prospettiva che è la medesima di Escape from Monster Manor (o Doom, per intenderci); in soldoni, tridimensionale, come se, cioè, vedeste le stanze con i vostri occhi.
Descritto così, potrebbe sembrare il capolavoro del secolo (o uno della top ten relativa, almeno), è invece a Life Stage ho dato "soltanto" 81. E questo perché? Perché la giocabilità è fortemente minata dai lunghi tempi di caricamento delle stanze (pensate che, ogni volta che varcate una porta, il cd carica per un bel po' di secondi), e dal fatto che, più riempite di oggetti una stanza, più il movimento all'interno di essa diverrà lento e difficoltoso. Questi due difetti non trasformano Life Stage in un fallimento, ma ne limitano il campo degli "utenti felici e contenti" (espressione in copyright by Piermarco) a un gruppo di appassionati che danno a priori di matto per un' idea come quella del concept di questo prodotto; idea che, comunque, rico-





MA

Sfizioso, ecco la parola giusta. Fondamentalmente inutile, se preferite. Life Stage non ha nessuno scopo preciso, è abbastanza incasinato e lento ed è piuttosto complesso per l'utente medio, eppure rappresenta qualcosa di più interessante rispetto alla marea di titoli sempre uguali e monotoni. La possibilità di creare degli ambienti credibili (o incredibili) e poi girellarci dentro è davvero interessante, peccato che le idee siano state implementate abbastanza male. Insomma, un programma del genere io lo vedrei più su un PC... E poi il joypad è scomodissimo.

STAGE

nosco abbastanza intrigante.
Dopo l'ormai consueto (nei miei articoli, almeno) commentino iniziale, passiamo a vedere Life Stage un po' più in dettaglio.
Allora, si parte da una presentazione precalcolata davvero spettacolare (per i suoi cambi prospettici) e moooolto lunga (praticamente l'introduzione più lunga finora mai appioppata a un prodotto per 3DO). Essa difatti consiste in una vera e propria favolesca giustificazione (sotto forma di storiella a cartoni animati) di com'è venuto fuori questo Life Stage. Beh, non ve la sto certo a raccontare, comunque vi assicuro che è indubbiamente gradevole.
Il menu principale vi fornisce la possibilità di visitare una delle case già costruite dai programmatori, o di crearvene una nuova. Quelle già disponibili presentano quasi tutti gli ambienti possibili: villetta, appartamento cittadino, cottage, chalet montano, alloggio futuristico, e persino una specie di rifugio antiatomico (conoscendo i giapponesi, non poteva mancare).
Purtroppo, già a partire da qui non tarderete a innervosirvi per i frequenti caricamenti, soprattutto se eravate abituati ai giochi della Crystal Dynamics (tecnicamente, i migliori per la macchina della Panasonic). Se vorrete costruirvi una casa non avrete che da decidere la scala di riferimento e piazzarvi ogni stanza su una mappa millimetrata, naturalmente dopo averne scelto forma e dimensioni (potrete persino fare una casa a più piani). Piazzerete poi finestre e porte, e sceglierete il tipo e il materiale di pavimenti, soffitti e pareti (disponibili numerose varietà in legno, pietra, argilla, mattoni, materiali metallici, ecc.). Arriverete persino a selezionarvi il panorama che potrete visionare dalle finestre (e qui giù schermate di tutti i tipi e di tutte le possibili ambientazioni: dal deserto ai boschi, dalle colline alle montagne innevate, dalle città agli spazi siderali (?!?)).
Poi sarà il momento di scegliere l'arredamento; presenti più di mille oggetti tra mobili, soprammobili e affini; tra i meno comuni ricordo: mazze da baseball, statue, sciabole e strani portaombrelli, praticamente tutto quello che si può trovare in una casa, e anche di più.
Una volta creata la dimora potrete viverci dentro, girando per le stanze, ascoltando i brani musicali presenti nell'impianto stereofonico (circa una quindicina e davvero ben orchestrati) e perfino guardando dei brevi videoclip alla televisione (carino quello sullo squalo e sul tramonto).
In definitiva, vi sarete anche voi resi conto che, dal punto di vista delle opzioni e della traduzione pratica del concept, Life Stage risulta davvero completo e indubbiamente esauriente. I difettucci sopracitati, però, limitano considerevolmente la giocabilità che, per un prodotto di questo tipo, di per sé già sul serioso andante, è un fattore decisamente importante. Castigo allora questo Life Stage (ma non più di tanto, poi) perché trovo inammissibili questi tipi di pecche da macchine tecnicamente iperdotate come il 3DO; confido comunque nelle promesse che questi primi prodotti sembrano formulare, e che solo il futuro, e una maggiore perizia dei programmatori, potranno trasformare in realtà.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

3DO	
GRAFICA +ben definita e colorata -a volte rallenta	85
SONORO +ottimi brani d'accompagnamento	90
GIOCABILITÀ - limitata	70
LONGEVITÀ + e quando lo finite?	90
MATSUSHITA	81

GAME OVER

Importazione diretta

Per informazioni e ordini telefonare tutti i giorni (escluso il lunedi' mattina) dalle 9,30 - 13 alle 15 - 19

SUPER NINTENDO

ALADDIN EURO	99.000
ALFRED CHICKEN EURO	121.000
B.O.B USA	129.000
BATTLE BLAZE USA	116.000
CAPTAIN AMERICA USA	129.000
CLIFFHANGER EURO	134.000
FLASHBACK EURO	125.000
GP-1 USA	159.000
INC.CRASH DUMMIES USA	122.000
INSPECTOR GADGET USA	127.000
JIMMY CONNORS EURO	99.000
LETHAL ENFORCERS + PISTOLA USA	169.000
LETHAL WEAPON USA	129.000
NBA JAM EURO	129.000
ROCK'N'ROLL RACING USA	125.000
SHADOW RUN USA	129.000
SUPER BATTLE TANK 2 USA	129.000
VIRTUAL SOCCER EURO	129.000
YOUNG MERLIN EURO	139.000
SPACE ACE EURO	129.000
MARIO'S TIME MACHINE EURO	129.000
EQUINOX EURO	129.000
SKYBLAZE EURO	116.000
CLAY FIGHTERS EURO	126.000
LUFIA USA	136.000
MEGA MAN "X" USA	142.000
MACROSS USA	TEL.
SPORT ILL. USA	172.000
CHOPLIFTER III USA	107.000
SECRET MANA USA	142.000
BUGS BUNNY USA	140.000
R-TYPE III EURO	138.000
F1 POLE POSITION EURO	129.000
WOLFSTEIN 3D EURO	126.000
LEGEND OF MISTICAL NINJA EURO	115.000
CHESTER CHEETHA II USA	124.000
MAGA MAN SOCCER USA	142.000
FLINSTONE USA	124.000
KING OF DRAGON USA	142.000

JAGUAR 64Bit.

CRESCENT GALAXY	112.000
ALIEN Vs. PREDATOR	130.000
TYNI TOONS ADV.	112.000
RAIDEN	112.000
CHECKERED FLAG	130.000
DINO DUDES	112.000
CLUB DRIVE	112.000

MEGA DRIVE

BLADES OF VENGEANCE EURO	115.000
DR.ROBOTNIKS EURO	115.000
ETHERNAL CHAMPIONS USA	119.000
F117 NIGHT STORM EURO	112.000
FIFA EURO	120.000
FLASHBACK EURO	114.000
INC.CRASH DUMMIES EURO	99.000
JOHN MADDEN '94 EURO	127.000
LETHAL ENFORCERS EURO	164.000
NBA JAM EURO	99.000
RANGER X USA	104.000
ROBOCOP Vs. TERMINATOR EURO	126.000
SOLDIER OF FORTUNE USA	135.000
THE ADDAMS FAMILY EURO	102.000
THE LOST VIKINGS USA	111.000
TYNI TOONS EURO	114.000
TOEJAM & EARL EURO	127.000
ZOMBIES ATE..... USA	129.000
CASTLEVANIA - NEW GENERATION EURO	119.000
VIRTUAL RACING	TEL.
STREET OF RAGE III	TEL.
FATAL FURY 2	TEL.
NBA SHODOWN EURO	126.000
PGA TOUR GOLF EURO	103.000
JOE & MAC EURO	101.000
PINK PANTER EURO	114.000
STAR TRECK EURO	123.000
SONIC 3 EURO	149.000
WINTER OLIMPICS EURO	112.000
BARKLEY EURO	99.000
SKYTCHIN EURO	119.000

MEGA CD

BATMAN THE RETURN USA	102.000
CHUCK ROCK II USA	85.000
CLIFFHANGER USA	102.000
DRACULA UNLEASHED USA	104.000
DRAGON'S LAIR USA	119.000
LUNAR USA	119.000
SILPHEED USA	104.000
TIME GAL	104.000
BILL WALSH FOOTBALL USA	109.000
PUGGSY USA	123.000
LETHAL ENFORCERS USA	137.000
MICROCOSM USA	123.000
WWF RAGE IN THE CAGE USA	104.000
MANSION OF HIDDEN SOULS	124.000
AX 101 (SILPHEED 2) JAP	137.000
RISE OF THE DRAGON	114.000
THIRD WORLD WAR	106.000
REVENGE OF NINJA	107.000

GAME GEAR

DESERT STRIKE USA	78.000
HOME ALONE 2 USA	74.000
NBA JAM EURO	88.000
ROAD RUSH EURO	85.000
SENSIBLE SOCCER EURO	69.000
SPIDERMAN USA	79.000
SUPER SMASH TV USA	45.000
MICRO MACHINE EURO	79.000
CJ ELEPHANT EURO	79.000
ALADDIN	76.000
BATTLETOADS	76.000

GAME BOY

ASTERIX	69.000
BATMAN RETURN OF JOKER	50.000
BATTLESHIP	69.000
BUBBLE BOBBLE II	69.000
DARK WING DUCK	50.000
DR.FRANKEN II	69.000
FELIX THE CAT	75.000
GARFIELD	79.000
GHOST BUSTER THE REAL	63.000
KUNG FU MASTER	69.000
MEGA MAN II	60.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
ROCKY & BULLWINKLE	65.000
SPEEDY GONZALES	79.000
F1 POLE POSITION	64.000
ROAD RUSH	64.000
KONAMI GOLF	61.000
HFL QUARTERBACK	61.000

3D0 PANASONIC

DRAGON'S LAIR	126.000
LEMMINGS	126.000
MAD DOC MCCREE	126.000
NIGHT TRAP	132.000
TOTAL ECLIPSE	132.000
MONSTER MANOT	TEL.
THE HORDE	TEL.
DEMOLITION MAN	TEL.
SHOCK WAVE	TEL.
PEBBLE BEACH GOLF	129.000
SUPER WING COMMANDER	130.000
LIFE STAGE	129.000
TWISTED	132.000
STELLAR 7	129.000

Noleggio Videogiochi e console

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

CONSOLES

JAGUAR CONSOLE 64Bit. SCART	599.000
3D0 PANASONIC (CON CONVERTITORE PAL)	1.350.000
3D0 PANASONIC	TEL.
SUPER NES SCART CORE SYSTEM	259.000
MEGADRIVE SCART CORE SYSTEM	259.000
MEGADRIVE PAL + SONIC 2 + 2 JOY	259.000
MEGA CD EURO + 7 GIOCHI	539.000
MEGA CD USA + "SEWER SHARK"	499.000
GAME GEAR + "COLUMNS"	189.000
GAME BOY BASIC	99.000

Ritiro e vendita usato

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

SI CERCANO RAPPRESENTANTI PER ZONE LIBERE

Tutti i nostri prezzi sono IVA compresa e sono realmente quelli di vendita!!!(Salvo fluttuazioni valutarie)

Se il sole smetterà di splendere...
CONSOLE GENERATION
vi illuminerà
IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION
1 NOI SIAMO CONSOLE GENERATION, NON AVRETE ALTRI NEGOZI DI FRONTE A VOI.
2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE CONSOLE GENERATION.
3 NON DITE CHE COMPRATE DA ALTRI NEGOZI..
4 SPENDI BENE LE MANCE DI MAMMA E PAPA' (DA NOI).
5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE DI TUO FRATELLO.
6 OGNI SETTIMANA ORGANIZZA UN "CONSOLE PARTY" COI TUOI AMICI.
7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.
8 NON ANDARE A LETTO SENZA AVER PRIMA GIOCATO ALLA TUA CONSOLE.
9 DESIDERA UNA CONSOLE... SE CE L'HAI GIA'... DESIDERANE UN'ALTRA MIGLIORE.
10 SE UN AMICO TI OFFRE UNA CONSOLE IN CAMBIO DELLA TUA RAGAZZA... PENSACI.
TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI
tutto il meglio per:
NEC PC Engine
SUPER Nintendo
SUPER FAMICOM
GAME BOY™
SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
JAGUAR
ATARI
LYNX
3DO
CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA
MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI
SNK NEO GEO
LASER ACTIVE
GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

YOGI BEAR

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

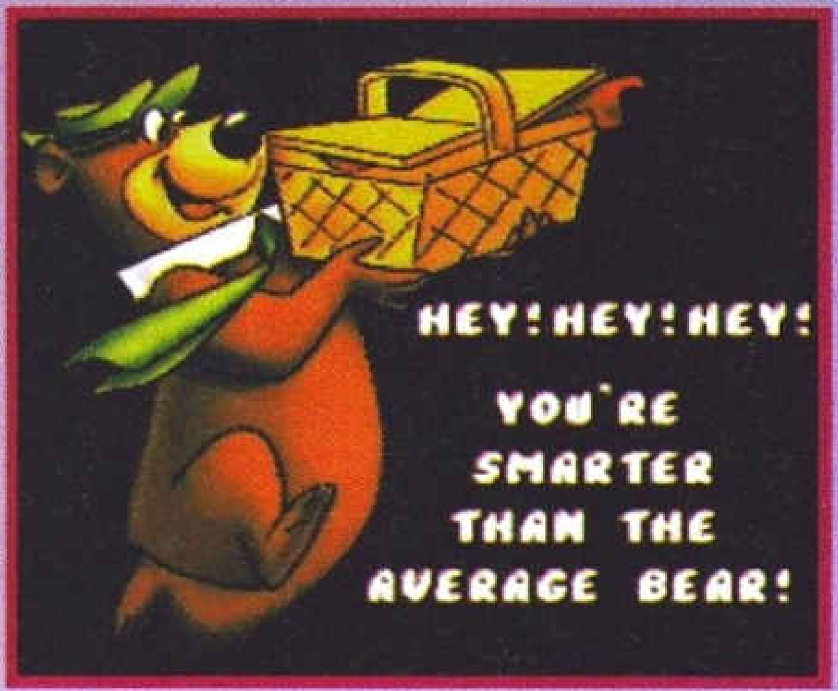
E' davvero dura la vita nei Parchi Nazionali per gli orsi e questa è la cronaca di una tranquilla giornata di Yogi, l'orso più famoso d'America (dopo Barbara Bush).

Viveva in quel tempo un simpatico orsacchiottone dal pelo fulvo e scuro, l'aria bonaria e la risata sonora: Yogi, signore incontrastato del parco di Yellowstone. Beh, incontrastato a discrezione degli altri orsi e del ranger. In realtà il nostro eroe era fin troppo bonaccione, tanto che più volte era costretto a prodigarsi per il bene dei suoi amici. Yogi era ed è però affetto da una peculiare sindrome: essa lo rende più che disposto ad avvicinarsi ai turisti del parco, non certo per farsi fotografare in tutta tranquillità (non che abbia qualcosa in contrario alle macchine fotografiche), ma per la genuinamente sana voglia di sottrarre loro gli invitanti "cestini della merenda" (sapete, quelli che preparano in America per i pic-nic: pollo fritto, panini, torta di mele...). Ma come si diceva poco fa la cosa non è così semplice: infatti, nonostante alcune centinaia di turisti abbiano dimenticato-gettato-sparpagliato i propri cestini ovunque, gli altri animali del parco non sopportano intromissioni nel proprio territorio. Ci si trova così a dover affrontare ogni genere di avversari: dagli allegri coniglietti rosa e azzurri (possano scomparire dalla faccia della Terra!), ai simpatici uccellini di quarantotto chili che vi attaccano quando vi apprestate ad attraversare un ponte sospeso; per concludere con tutte le altre simpatiche creaturine del calibro di procioni, orsi rivali, scoiattolini, donnole e faine e i terribili pupazzi di neve.

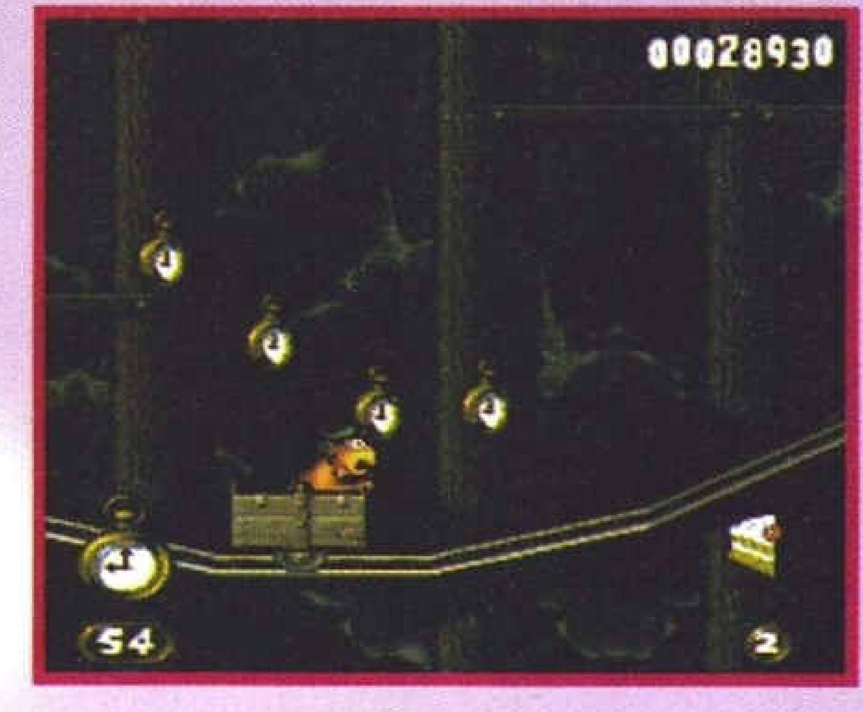
Questo è il soggetto di base del gioco, che peraltro è strutturato come il più classico dei platform a scorrimento orizzontale. Il livelli sono interessantemente lunghi e strutturati su più "piani", nel senso che è possibile sceglie diversi "sot-

MAO

Yogi Bear mi ha lasciato piuttosto perplesso. Insomma, non è possibile uscire ogni mese con un titolo diverso che copi pedissequamente le routine e gli schemi di altri. Mi spiego meglio. A parte il fatto che l'ho trovato estremamente frustrante, personalmente mi sono stancato di vedere sempre la stessa solfa trita e ritrita periodicamente (e una volta sono i Tiny Toons, poi Topolino, Paperino, Paperone.... Basta non se ne può più, sono tutti uguali!). Comunque, a parte questo piccolo (?!?!) problema, Yogi rimane, per tutti gli appassionati di platform, un prodotto più che buono per quanto riguarda l'aspetto grafico, un po' meno per quanto riguarda tutto il resto. Fate Vobis.



topercorsi". Le azioni del nostro Yogi sono piuttosto limitate: sono infatti esclusivamente ristrette al muoversi in avanti e a quello all'indietro, al saltare (combinabile con il movimento) e al piegarsi (a tal proposito ci sarebbe da discutere abbondantemente sulla posa che l'orso assume...).
Da raccogliere abbiamo ben due tipi differenti di oggetti: bonus di tempo e cestini da merenda. I primi chiaramente incrementano il tempo a disposizione per completare i quadri (più che abbondante, comunque, ai primi livelli), mentre i secondi (oltre a essere l'ambito oggetto del desiderio del nostro "pro-



JH

Sarà, ma questo gioco mi sembra di averlo già visto altrove. Come dite? E' nuovo di pacca? Allora mi sono sbagliato. Il problema sta tutto nel fatto che è pressoché identico alla maggior parte dei platform-game usciti sulla scia di Mickey Mouse & Co. Purtroppo, però, Yogi Bear non può contare sulla carica di giocabilità che contraddistingue i prodotti legati al personaggio disneyano. Sebbene l'orso si controlli piuttosto bene, la relativamente scarsa prestanza fisica sfoggiata da Yogi nella disciplina del salto in alto (in parole povere, l'orso salta poco) costringe il giocatore a cercare la soluzione "al pixel" anche per eliminare gli avversari più insulsi. Inoltre, lo stile grafico sembra molto simile a quello di Mr. Nutz, con l'unica differenza (difficilmente considerabile come un pregio) di risultare molto meno dettagliata di quella del suddetto gioco.
A dare il colpo di grazia, ci pensa l'oscena posizione plastica assunta da Yogi mentre si china...

tetto") costituiscono eccellenti trampolini e piattaforme sospese, dal quale il nostro può librarsi goffamente. Una nota interessante merita il metodo utilizzato da Yogi per eliminare i propri nemici. Visto che zampate e morsi avrebbero potuto sembrare troppo cruenti, e che il lancio di oggetti si sarebbe rivelato inadatto al carattere del personaggio, i programmatori hanno optato per qualcosa più in tema (!?!): Yogi si libra sui suoi avversari, siano coniglietti o uccellini, per poi ricadervi sopra schiacciandoli. Carino no? Mi sento di poter dire che il gioco istiga i fanciulli a una sconsiderata violenza.

In definita non è male, i livelli pur essendo considerevolmente lunghi non sembrano essere particolarmente difficili (i primi possono essere addirittura risolti andando sempre in avanti e saltando quando è necessario). La nota scadente viene quando si parla delle vite (quattro) e dei "continue" (uno solo) forse un po' pochino per la totalità del gioco, considerando anche che non ci sono settaggi per differenti livelli di difficoltà. Per il resto, dalla grafica all'animazione, dal sonoro alla giocabilità, nulla da dire (in negativo così come, ahimè, in positivo).

Christian Antonini

QUALCHE PRECISAZIONE...

C'è stato qualche problema nel definire esattamente cosa fosse di chi, ultimamente. A proposito dell'Empire, i giochi che, prodotti dalla stessa Empire, sono poi stati distribuiti dalla Imagineer sono due: Space Ace per Super Nintendo e Yogi Bear per Game Boy (recensiti nel numero 29, quello di aprile). Nel box del voto, dove di solito mettiamo il produttore abbiamo scritto Imagineer al posto di Empire. Ce ne scusiamo con voi e con le softwarehouse.

SUPER NES	
GRAFICA - Ma che pose!	82
SONORO + Non malaccio - per quel che serve.	80
GIOCABILITÀ - A volte basta andare avanti - a volte non basta nemmeno saper volare	78
LONGEVITÀ - non del tutto convincente	79
EMPIRE SOFTWARE	80

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO

DRAGON
EQUINOX
FATAL FURY 2
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GENERATION 2
IMPOSSIBLE MISSION
KICK OFF 3
KING OF DRAGON
KNIGHTS OF THE ROUND
LEGEND
NBA JAM
NINJA WARRIORS
PGA TOUR GOLF
PINBALL DREAMS
PIRATES OF DARKWATER
RAINBOW BELL ADVENTURE
ROCK'N ROLL RACING
SLAM MASTER
SOCCER SHOOTOUT
SPACE MCFANG
STUNT RACE FX
SUPER METROID
SUPER TURRICAN 2
S.O.S.
UNDERCOVER COPS
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

JAGUAR

ALIEN VS. PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
KASUMI NINJA
KICK OFF 3
STAR RAIDERS
TINY TOONS

MEGA DRIVE

ANDRETTI RACING
ANOTHER WORLD 2
ART OF FIGHTING
DUNE II
EA SPORT TENNIS
FATAL FURY 2
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
KICK OFF 3
LANDSTOLKER
MARCO'S MAGIC FOOTBALL
NBA ACTION
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
PIRATES OF DARKWATER
RAINBOW ISLAND
SAMPRAS TENNIS
SONIC 3
STAR TREK
STREET OF RAGE 3
THE INCREDIBLE HULK
TIME TRAX
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
VIRTUAL RACING

GAME GEAR

ALADDIN
ASTERIX
CJ ELEPHANT FUGITIVE
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
GP RIDER
HOOK
INCREDIBLE HULK
JOE & MAC
JUNGLE BOOK
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
PAC ATTACK
PINBALL DREAMS
ROAD RASH
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
ZOOL

3 DO

11TH
3D ADVENTURE
ALONE IN THE DARK
A.B.S.
CPU BACH
DEAD HUNT
DEMOLITION MAN
DINOBLAZE
DRAGON TALES
FIFA SOCCER
JURASSIC PARK
KINGDOM: TRHE FAR REACHES
LOST FILE SHERLOCK HOLMES
MEGA RACE
MICROCOSM
ORION OFF ROAD
OUT OF THIS WORLD
PGA TOUR GOLF
ROAD RUSH
SHADOW CASTER
SHOCK WAVE
SPACE PIRATES
SPACE SHUTTLE
STAR CONTROL 2
STAR TREK NEXT GENERATION
THE HORDE
THEME PARK
TIGERNAUT: BEYOND THE STAR
WHO SHOT JOHNNY ROCK?

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA. Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

ORARIO DI APERTURA
Dal MARTEDI' al SABATO
Dalle 11 alle 19,30 continuato
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPERNINTENDO

APERTO ANCHE AD AGOSTO

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

The Jungle Book

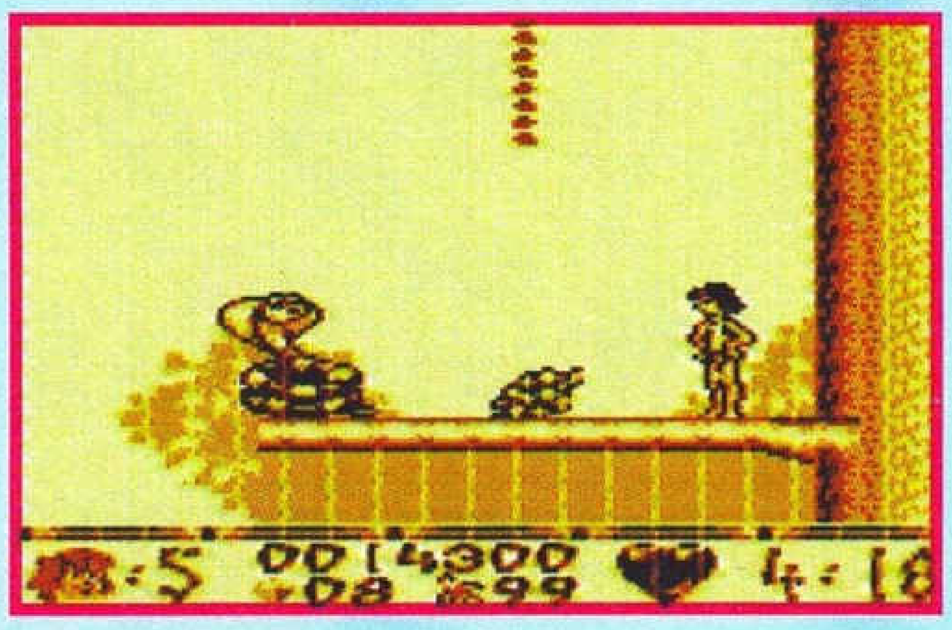
500

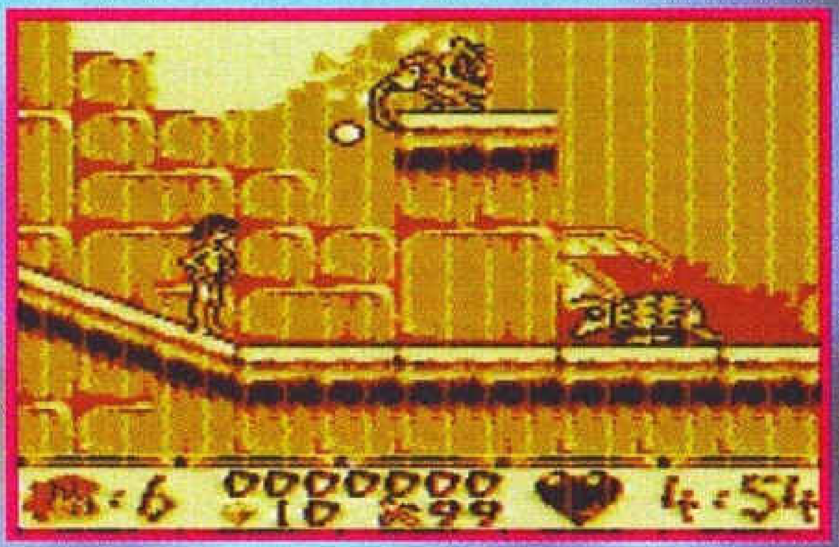
87

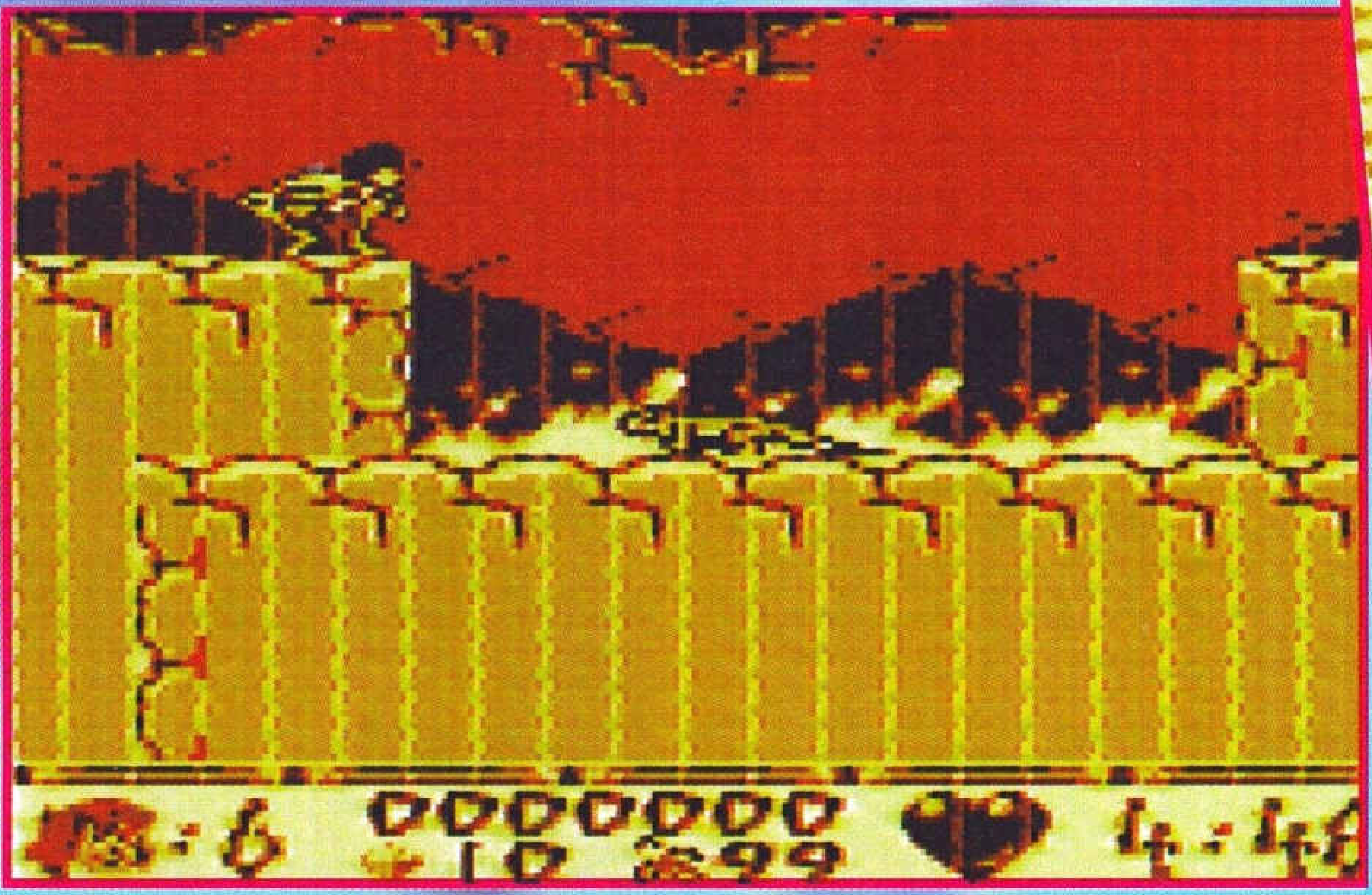
GIOCATORI -
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTA' -

Pensavate che la rassegna di Jungle Book fosse finita, vero? E il Game Boy dove lo mettiamo?

Una volta, fino a pochi anni fa, la conversione di un gioco per una macchina di calibro minore era, invariabilmente, la brutta copia o, al limite, un discreto tentativo di rendere il titolo nel migliore dei modi. Poi - incredibile ma vero - la grande illuminazione: programmatori e softwarehouse si sono resi conto che non è necessaria una copia identica all'originale, basta mantenere intatto lo spirito del gioco. Così hanno fatto anche i programmatori di Jungle Book su Game Boy e, invece di sprecare tempo a realizzare un'imitazione per forza di cose scadente, hanno saggiamente deciso di ricreare tutto da capo. Restano comunque saldi gli elementi basilari del gioco: Mowgli che deve cercare di salvare la pellaccia dai continui assalti degli animali e delle piante della giungla, tenendo anche un occhio sui pericoli naturali (mai vista una giungla così piena di crepacci)(avanti, dimmi quando hai visto una giungla l'ultima volta. NdAlex).







Il protagonista può saltare, correre e difendersi con gli oggetti che recupera all'interno della giungla, dalle banane ai boomerang. Gli avversari più ricorrenti sono le scimmie (imparerete a odiarle), i serpenti (imparerete ad amarli NdAlex) e le piante velenose (imparerete a cucinarle al vapore NdAlex), ma non mancano gli ospiti occasionali (a cui offrire le piante cotte al vapore NdAlex). Il gioco, graficamente ben realizzato, sacrifica parte dei dettagli alla velocità e alla nitidezza (punto essenziale sul Game Boy)(avrei detto "assenziale", nel senso che il 90 per cento delle volte è assente... NdAlex). Tecnicamente mantiene comunque uno standard decisamente alto, ma il punto di forza è la giocabilità. Peccato per la longevità che, pur restando buona, viene minata da alcuni elementi troppo ripetitivi e dalla difficoltà leggermente alta (la solita scusa di Andrea che non sa giocare... NdAlex).

Andrea Fattori

GAME BOY	
GRAFICA + ben visibile + veloce	87
SONORO + buone musiche + effetti discreti	88
GIOCABILITÀ + rapido e vario + buona interfaccia	90
LONGEVITÀ + numerosi livelli - ripetitivo	85
VIRGIN	87

KIDS

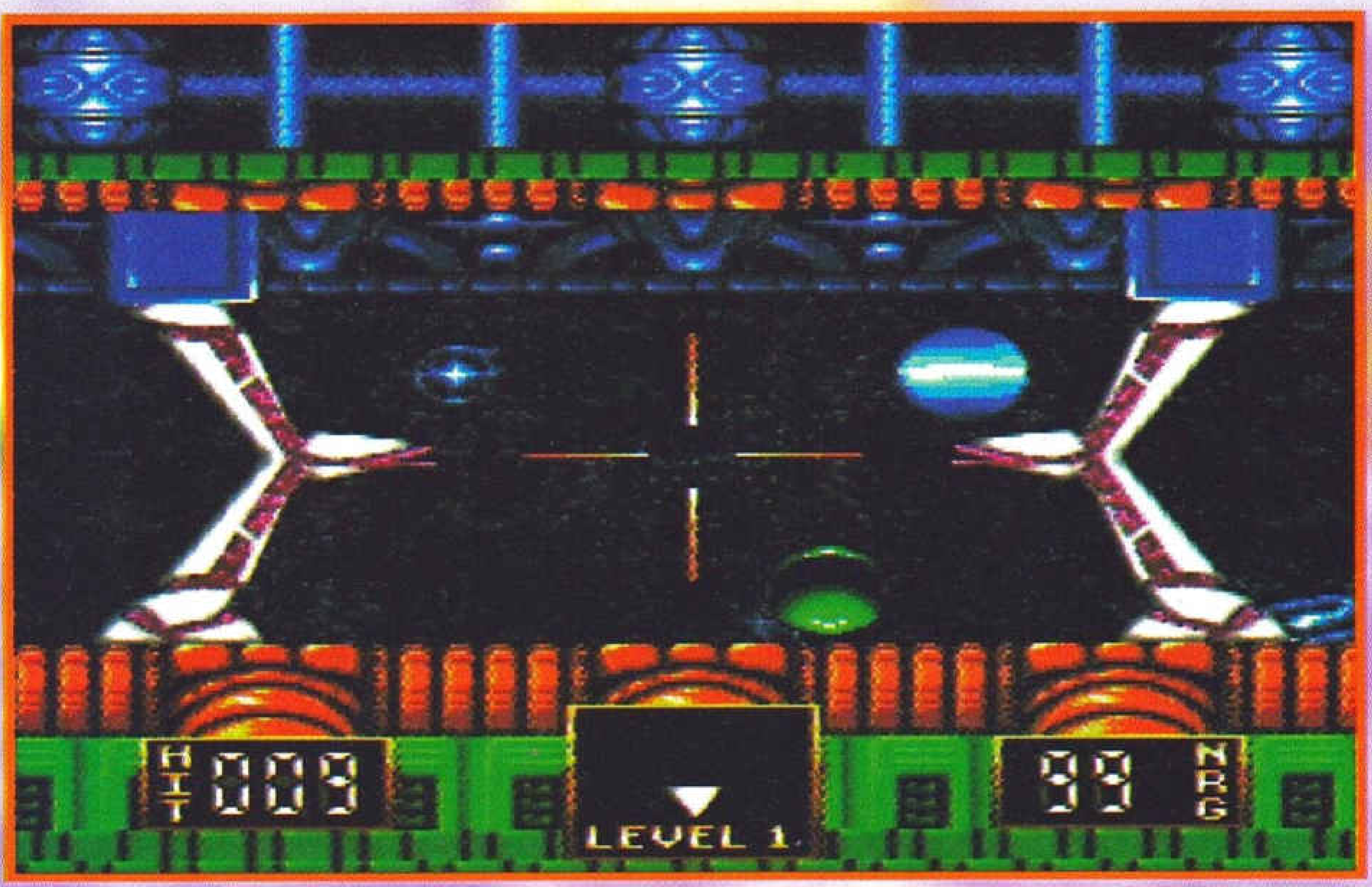
SUPER NES

fun'n ga

Interrompiamo brevemente la trasmissione di shoot 'em up, beat 'em up e kill 'em up per dedicare uno spazio ai giovanissimi...

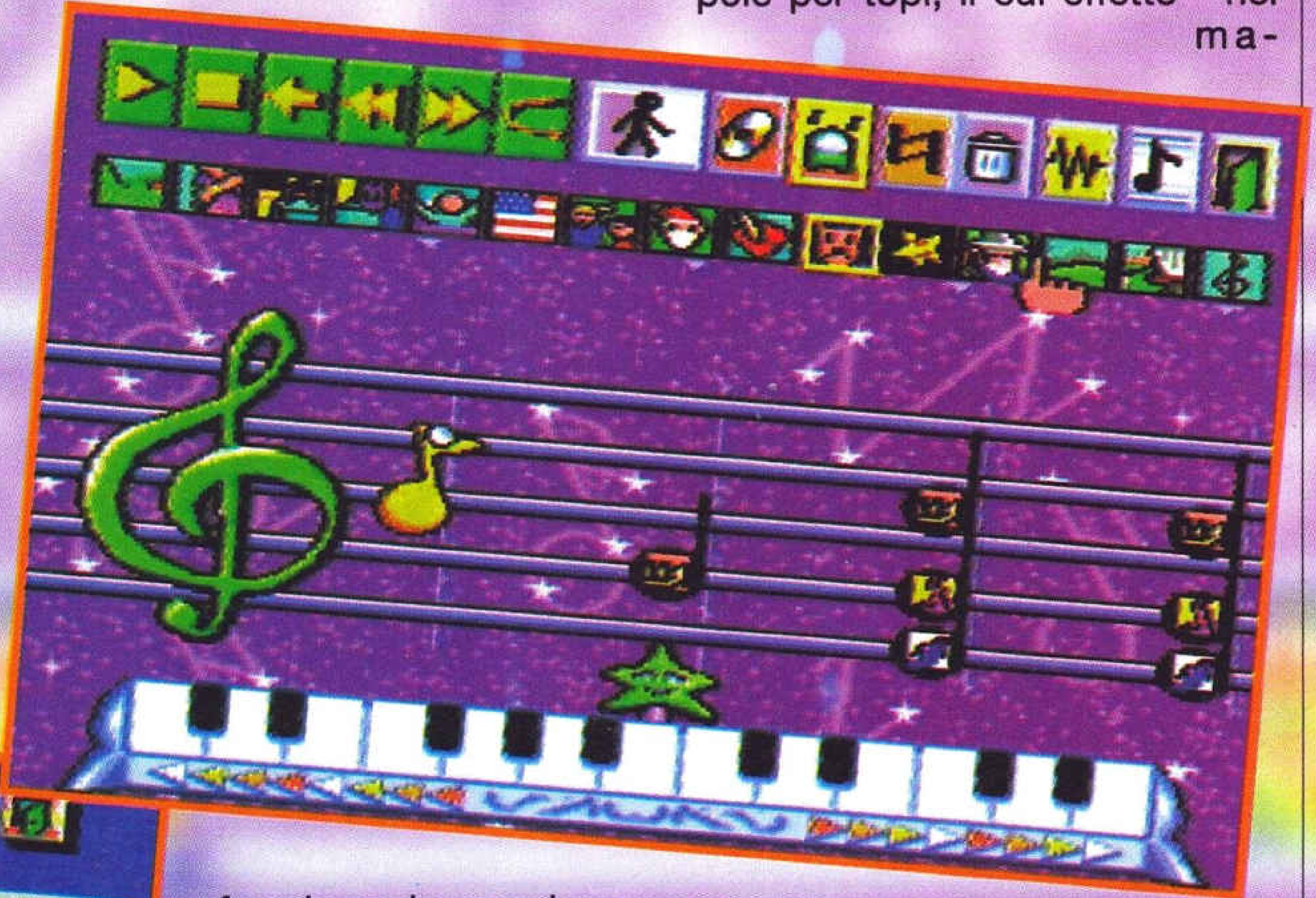
L'età media dei possessori di console si sta abbassando, così come avviene ormai in tutti i campi; ogni generazione sembra più sveglia, pronta e ricettiva di quella precedente, e l'elettronica è uno dei punti in cui i giovani prodigi dimostrano meglio le proprie potenzialità. Ma questo articolo - meglio, il titolo di cui andiamo a parlare - non è dedicato soltanto a questi videogiocatori in erba: molti di voi avranno sicuramente un fratellino piccolo (nel caso dei lettori più maturi anche un figlioletto) che preme assiduamente per avere accesso al Super Nintendo, salvo poi trovarsi totalmente impreparato ad affrontare titoli appositamente realizzati per un pubblico più adulto. Fun & Games è la soluzione perfetta per permettere anche ai più piccoli di prendere confidenza con la console, senza bisogno di assistenza da parte di una persona più grande che spieghi loro tutti i meccanismi del programma.

Per prima cosa, una volta accesa la cartuccia, si accede a un menu principale all'interno del quale sono presenti quattro grosse icone: queste rappresentano altrettanti sottoprogrammi, ai quali è possibile accedere con una semplice selezione. La prima delle opzioni offerte da Fun & Games è un programma di disegno, estremamente semplificato e adattissimo alla composizione di quadri facili ma molto belli. I comandi, che vengono impartiti tramite icone e quindi utilizzati via joypad, comprendono buona parte degli strumenti presenti in qualsiasi programma di



questo genere: disegno con diversi tipi di matite, pennelli o aerografi (di dimensioni variabili), gomme per cancellare, zoom, colori, figure geometriche già predisposte, linee dritte o curve e via discorrendo. Naturalmente utilizzare strumenti di questo genere può costituire un problema non da poco per coloro che ancora non sono avvezzi alla grafica computerizzata, e proprio per questo i programmatori hanno pensato - saggiamente - di inserire alcune immagini già realizzate, che possono essere disposte sul foglio in varie posizioni, sovrapposte, capovolte e così via. Le immagini comprendono sia disegni completi che figure da colorare, inserendo così un elemento di maggiore partecipazione al lavoro. Vi sono anche alcune figure animate, tipo falò ondeggianti, galline che beccano il grano e molti altri ancora, ideali per completare l'opera grafica. Come abbiamo già sottolineato, ognuno dei comandi viene impartito attraverso il joypad, e questo costituisce purtroppo un primo elemento negativo del programma: non che vi fossero altre soluzioni possibili, dato che la stragrande maggioranza di possessori di Super Nintendo utilizza questo particolare sistema di interfaccia, ma effettivamente il pad risulta piuttosto impreciso per la realizzazione di disegni. Un altra nota negativa è data dalle icone che, pur essendo comode e immediate, sono state realizzate in maniera piuttosto grossolana, rendendone difficile l'interpretazione visiva. In ogni caso, a parte queste difficoltà che vengono comunque compensate dalla pratica, il resto del programma grafico funziona in maniera perfetta e, malgrado una certa lentezza di elaborazione (che raggiunge livelli esasperanti nel caso dello zoom), anche i più giovani saranno in grado di creare dei veri e propri capolavori, da mostrare poi con orgoglio ad amici e parenti.

Ritornando al menu principale, la seconda delle opzioni offerte è quella dei giochi, dove bisogna scegliere tra uno dei due titoli presenti: il primo è uno dei numerosissimi cloni di Pac-Man, dove il personaggio principale è interpretato da un topolino bianco e il ruolo dei cattivi spetta a un'orda di gatti famelici. Naturalmente a sostituire le pillole si trovano dei pezzi di formaggio, mentre il bonus è dato da un osso, che trasforma il roditore in un cane per alcuni secondi. Sparse per il labirinto si trovano anche delle trappole per topi, il cui effetto - nel malaugurato caso in cui ci si dovesse finire sopra - è quello di paralizzare il topo per un paio di secondi. La grafica è pulita, colorata e dettagliata, e la velocità è fin troppo elevata. Forse l'unica pecca è proprio un'eccessiva difficoltà. Più semplice, sia concettualmente che come giocabilità, è invece il secondo titolo, uno



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

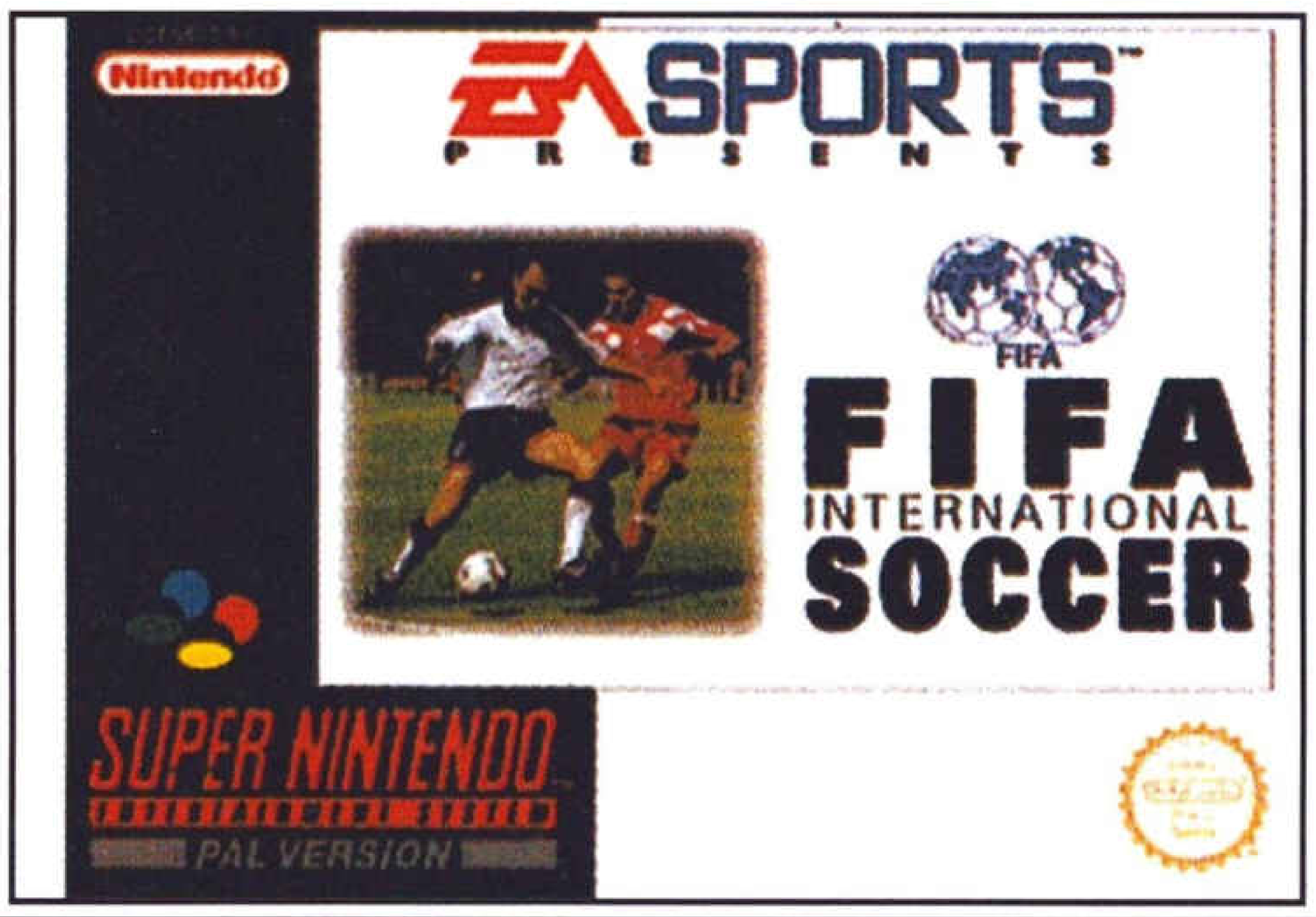
SUPEROFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

INCREDIBILE

LA NOSTRA FORZA E' IL SERVIZIO!

SOLO COMPUTER ONE TI OFFRE
2 ANNI*
DI GARANZIA SUI PROPRI ARTICOLI



SUPER STREET FIGHTER 2 DISPONIBILE PER MEGADRIVE E SUPERNINTENDO

SOLO LIT. 99.000 iva compresa

AGOSTO APERTO!!!

SOLO PER LUGLIO E AGOSTO:
USATO: COMPRI 3 PAGHI 2
NUOVO: SCONTO 10% escluso le offerte speciali

COMPUTER ONE AUGURA A TUTTI BUONE VACANZE!!!!!!!

GAMEGEAR + 4 GIOCHI
L. 229.000
GAMEGEAR + ALADDIN
L. 229.000

COMPUTER ONE - LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

NEL NUMERO DI SETTEMBRE TROVERAI LA LISTA DI TUTTI I NEGOZI COMPUTER ONE IN ITALIA

*12 MESI DI GARANZIA SU TUTTE LE CONSOLLE - 2 ANNI DI GARANZIA SU TUTTE LE CARTUCCE GIOCO

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

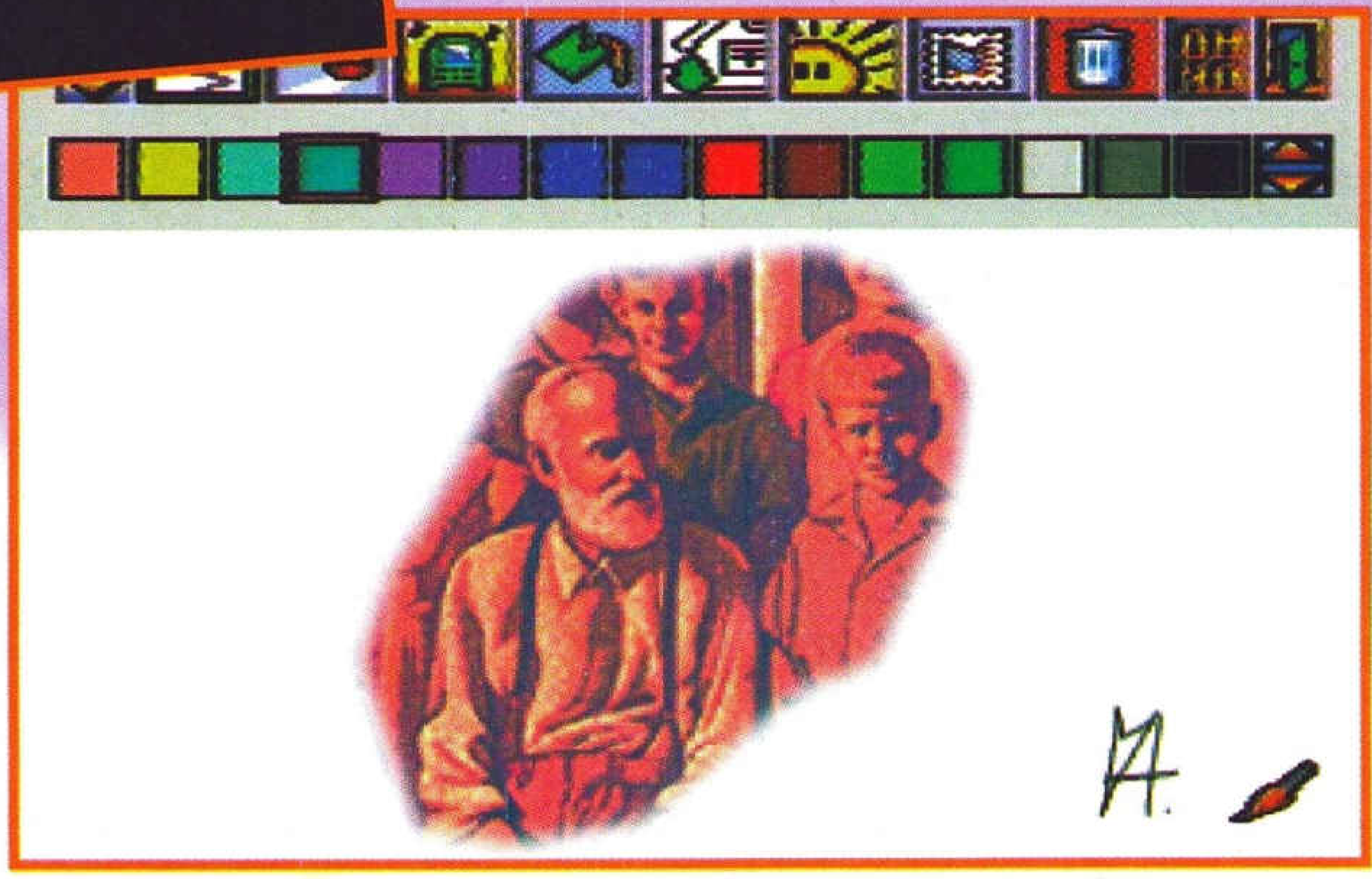
fun'n games

shoot 'em up dove si alternano nugoli di oggetti (asteroidi, arlecchini volanti e chi più ne ha più ne metta) al classico mostro finale, composto da un corpo segmentato e una testa rabbiosa: inutile dire che vanno prima eliminati tutti i pezzi che compongono il corpo e poi la testa. La visuale è ripresa dall'interno della cabina di pilotaggio e i comandi sono veramente semplicissimi, giusto la direzione e due tipi di armi. Anche in questo caso il lavoro tecnico è buono, ma il gioco è forse un po' ripetitivo.

Terza sezione, davvero molto interessante, è quella dedicata alla musica. Lo schermo contiene una selezione di icone dedicate al tipo di note che si vogliono utilizzare (tempi, diesis, bemolle, pause e via dicendo), una per gli strumenti, lo spartito bianco da riempire e una tastiera di pianoforte. Per comporre è possibile utilizzare direttamente la tastiera, molto più semplice e immediata, mentre i più esperti del campo musicale possono cimentarsi con le note. L'interfaccia è molto scorrevole e di immediato apprendimento, ancora più di quanto non lo fosse per il programma grafico, e i suoni che si possono ottenere sono davvero interessanti. In questo caso, almeno per i primi tempi, il supporto di un adulto potrebbe essere utile (sempre che capisca qualcosa di musica), mentre è comunque divertente inserire i testi degli spartiti che si trovano comunemente in commercio.

Ultima opzione è quella che prevede la possibilità di agire, in maniera più o meno drastica, su delle immagini precostruite. In particolare, esiste la possibilità di scegliere tra la vestizione di una figura umana e l'unione di parti anatomiche diverse in uno stesso disegno. Per essere più chiari, nella prima vengono scelti cappello, parte superiore del vestito, parte inferiore, calzature e l'oggetto che la figura regge nelle mani. poiché tutti questi elementi sono indipendenti tra loro, sarà possibile vestire una ragazza con un armatura metallica, minigonna, un cappello da cow-boy e le pinne da sub. La seconda opzione prevede invece l'intercambiabilità di testa, torso e gambe della figura: poiché tra le scelte disponibili sono presenti sia parti maschili che femminili, nonché animali, è nuovamente possibile sbizzarrirsi con gli accostamenti più strani e divertenti. Dal punto di vista della realizzazione tecnica non può mancare l'impressione che si tratti di una lavoro fatto a più mani, dove alcuni programmatori hanno cercato di dare il meglio mentre altri - probabilmente convinti che un prodotto per bambini non meriti un impegno adulto - sono stati più superficiali. naturalmente è anche possibile che sia tutto frutto della stessa mente, talvolta più produttiva, talvolta più pigra. In ogni caso, l'idea di fondo sembra molto buona e globalmente è stata ben realizzata. Se avete bambini in casa (o se volete tornare bambini voi stessi) può essere una soluzione ideale.

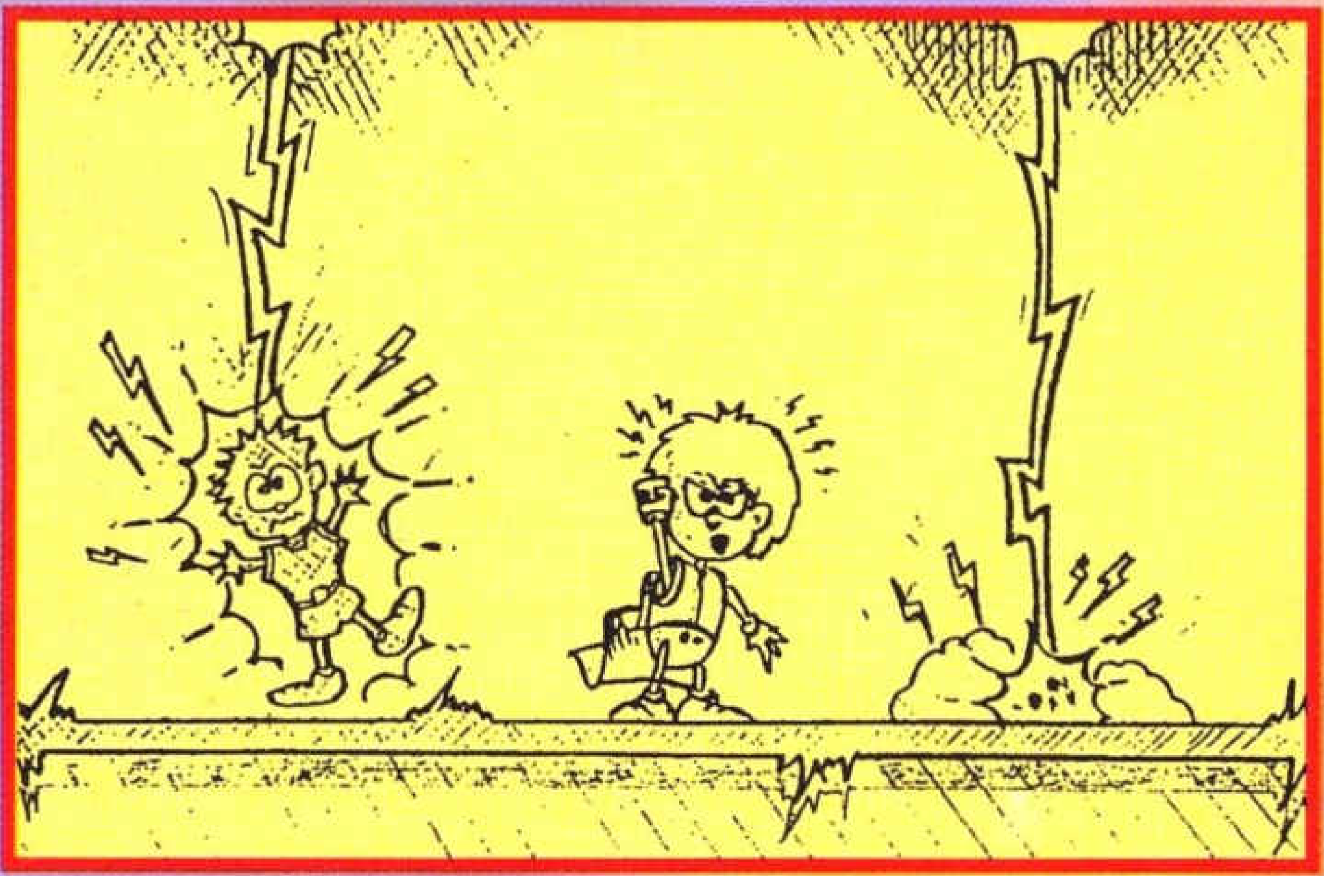
Andrea Fattori

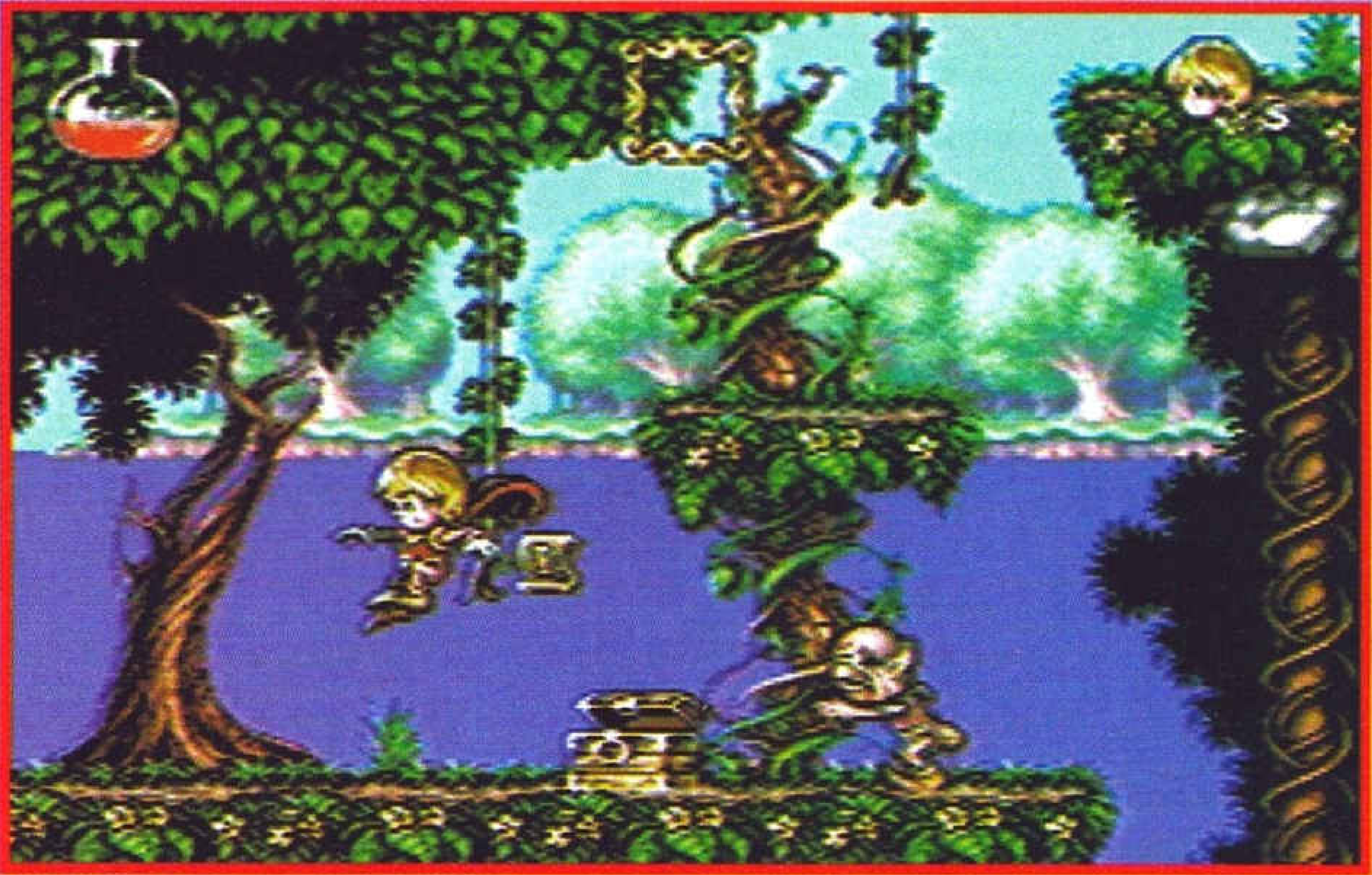


PREVIEW

MD/MCD/CD32

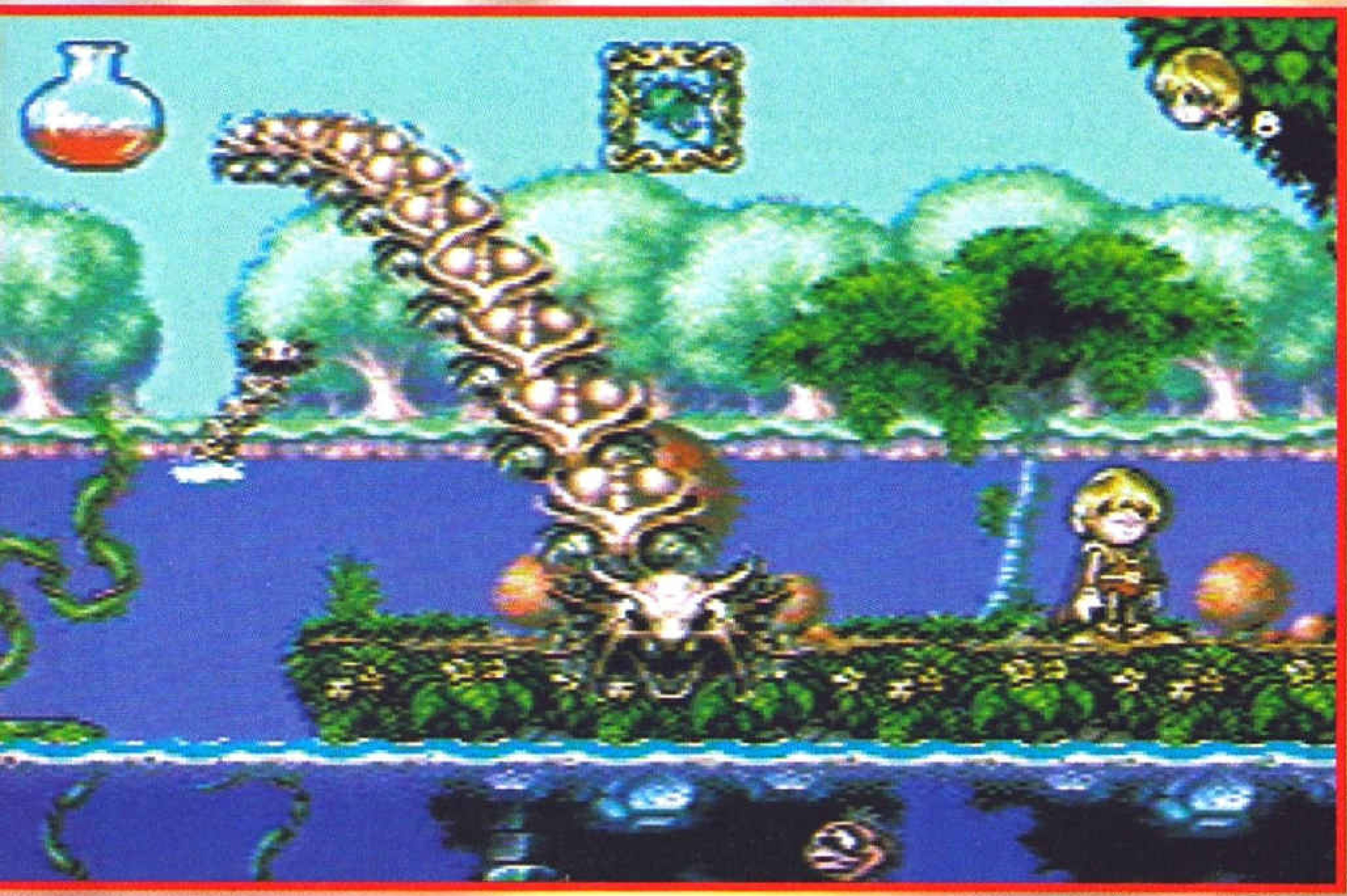
Vi risparmio i penosi particolari che ci (mi, a dire il vero) hanno portato, con enorme ritardo, a questo articolo sul gioco più promettente tra le prossime uscite della Psygnosis.
Sappiate semplicemente che includono ventisei ore di treno, un odiatissimo adesivo a forma di Smile su un telefono con la scritta "Rallegrati, Dio ti ama", e un'incredibile serie di receptionist d'albergo scelti tra le creature più comatose di Vienna (e vogliamo omettere il grandissimo rischio corso nello svegliare in piena mattinata il fratello - poliziotto notturno - del programmatore? NdAlex). Al contrario di Piermarco, non ho Gameboy da regalare al solutore più che abile dell'enigma, evito quindi di bandire concorsi e passo, seppure con un ritardo di una ventina di righe, a fare quello per cui sono pagato (poco).
Chissiricorda di Lionheart? No, J.C. Van Damme non c'entra, però c'entra l'Amiga, cioè, non la sua ragazza ma l'omonimo computer Commodore. Lionheart è un platform uscito... ehm (Miiirkooo dove sei?), sarà un annetto fa, e probabilmente ne avrete sentito parlare, visto che a suo tempo ha fatto scalpore per le meraviglie tecniche di cui sono stati capaci i programmatori, che per quel gioco hanno spremuto all'osso l'amato Amiga. Sapete perché non ne è mai stato prodotto un seguito? Semplice, perché i suddetti programmatori hanno abbandonato l'Amiga per passare su Megadrive a programmare un altro platform, un certo Flink. Ma passiamo finalmente al gioco, in particolare a...

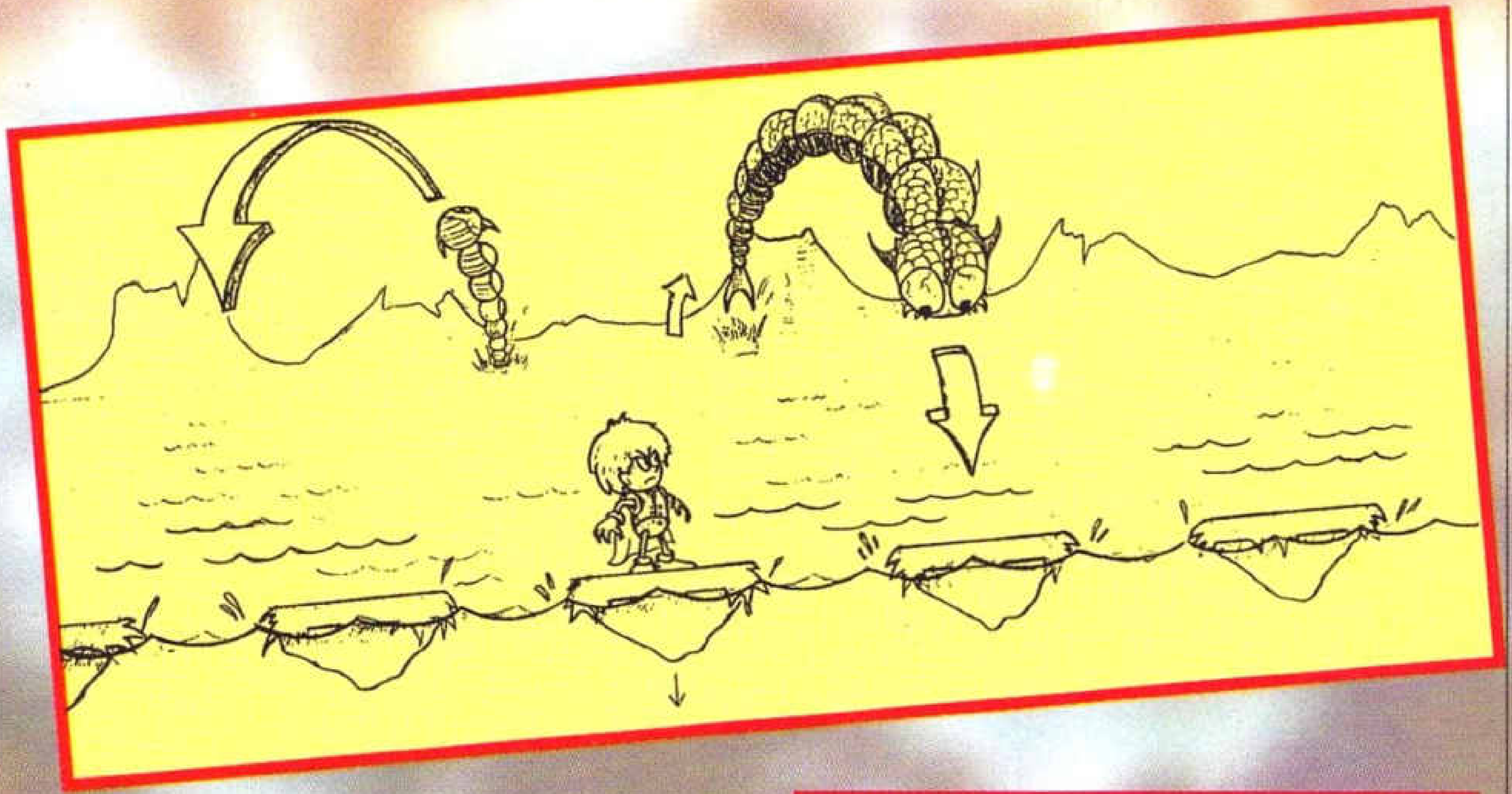




LA STORIA

La sceneggiatura è a livelli ancora abbastanza grezzi, c'è comunque il solito mago cattivo, per una volta in inferiorità numerica, visto che i maghi buoni sono cinque. Da soli sono comunque dei veri scarsoni, per essere veramente potenti hanno bisogno di unirsi e sarà abbastanza difficile fino a quando resteranno intrappolati all'interno di cinque cristalli. Inutile dire che lo scopo del nostro Flink sarà quello di rompere i cristalli e i rispettivi guardiani per liberare i cinque maghi.





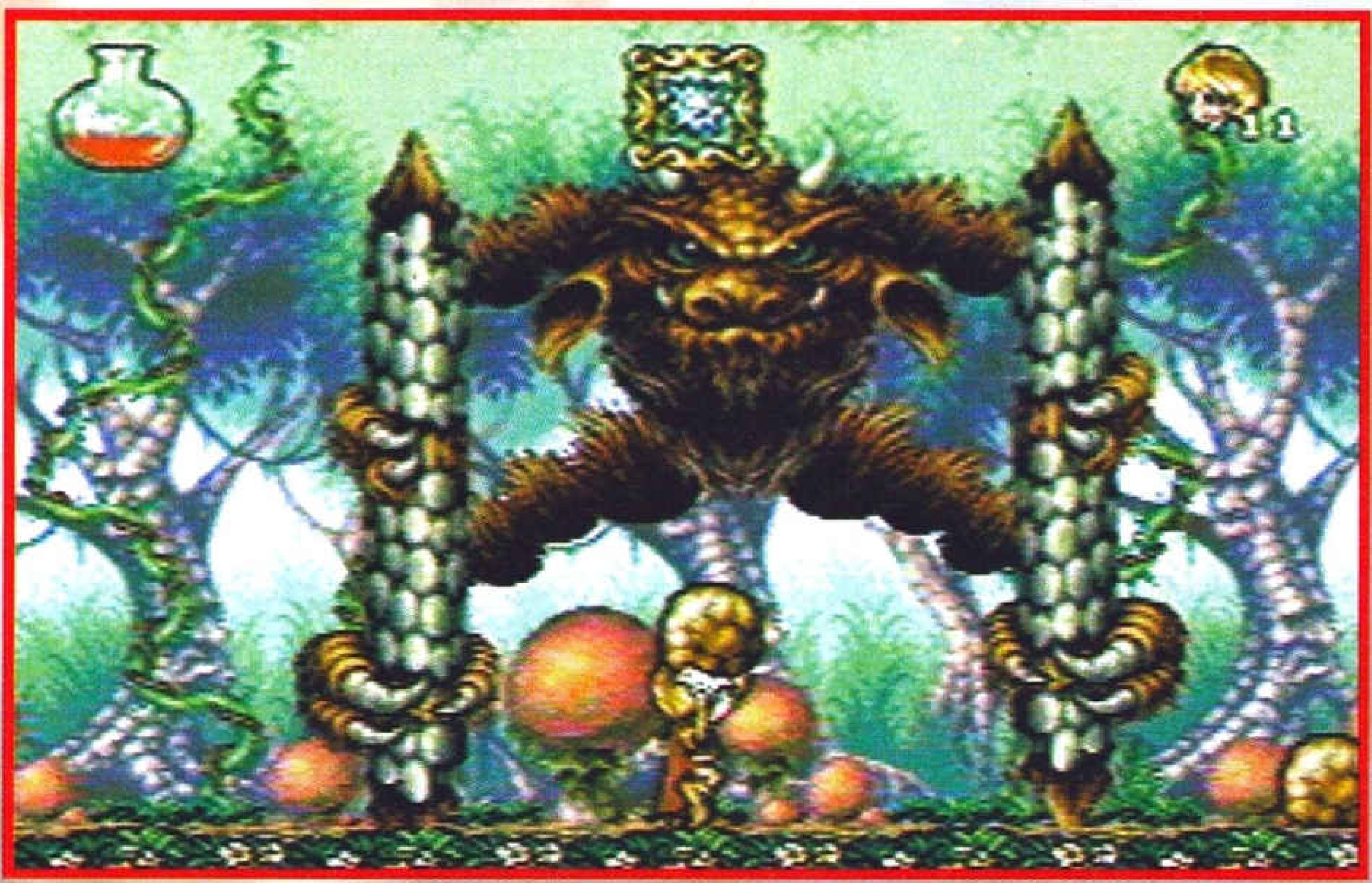
IL GIOCO

Già dalle prime foto che ho visto, saranno quattro mesetti ormai, il gioco si faceva notare. Graficamente era disegnato talmente bene da aver creato strane voci riguardo a tecniche utilizzate dai programmatori per aumentare il numero di colori su Megadrive.

Nulla di vero, semplicemente è realizzato con notevole dettaglio e cura dei particolari e un ottimo uso dei colori.
Il lato grafico è sicuramente molto curato, ma i programmatori si sono sforzati di metter anche qualcosa di nuovo nel gioco. Lo stile, i nemici per esempio, molto spiritosi, e ci sono diverse opzioni segrete per tenere vivo l'interesse.
Flink, rispetto alla media dei platform, ha una buona interazione con i personaggi e gli oggetti del gioco. Il protagonista non ha armi vere e proprie, a parte gli incantesimi di cui parleremo più avanti, ma può utilizzare diversi oggetti raccolti, lanciarli contro gli avversari e utilizzare armi e gadget del nemico. L'arma principale sono comunque gli incantesimi. Tramite l'apposito menu si possono creare nuovi incantesimi, selezionare quelli da lanciare, oppure leggere una delle pergamene trovate. Trovate per modo di dire, visto che le potete fregare menando qualche avversario, però occhio che anche gli altri possono fare lo stesso. Complessivamente Flink, oltre a essere graficamente impressionante, promette di essere un gioco decisamente vario e divertente, molto meglio del precedente Puggsy della Psygnosis, definitivamente da tenere d'occhio. Per finire, comunque, beccatevi...

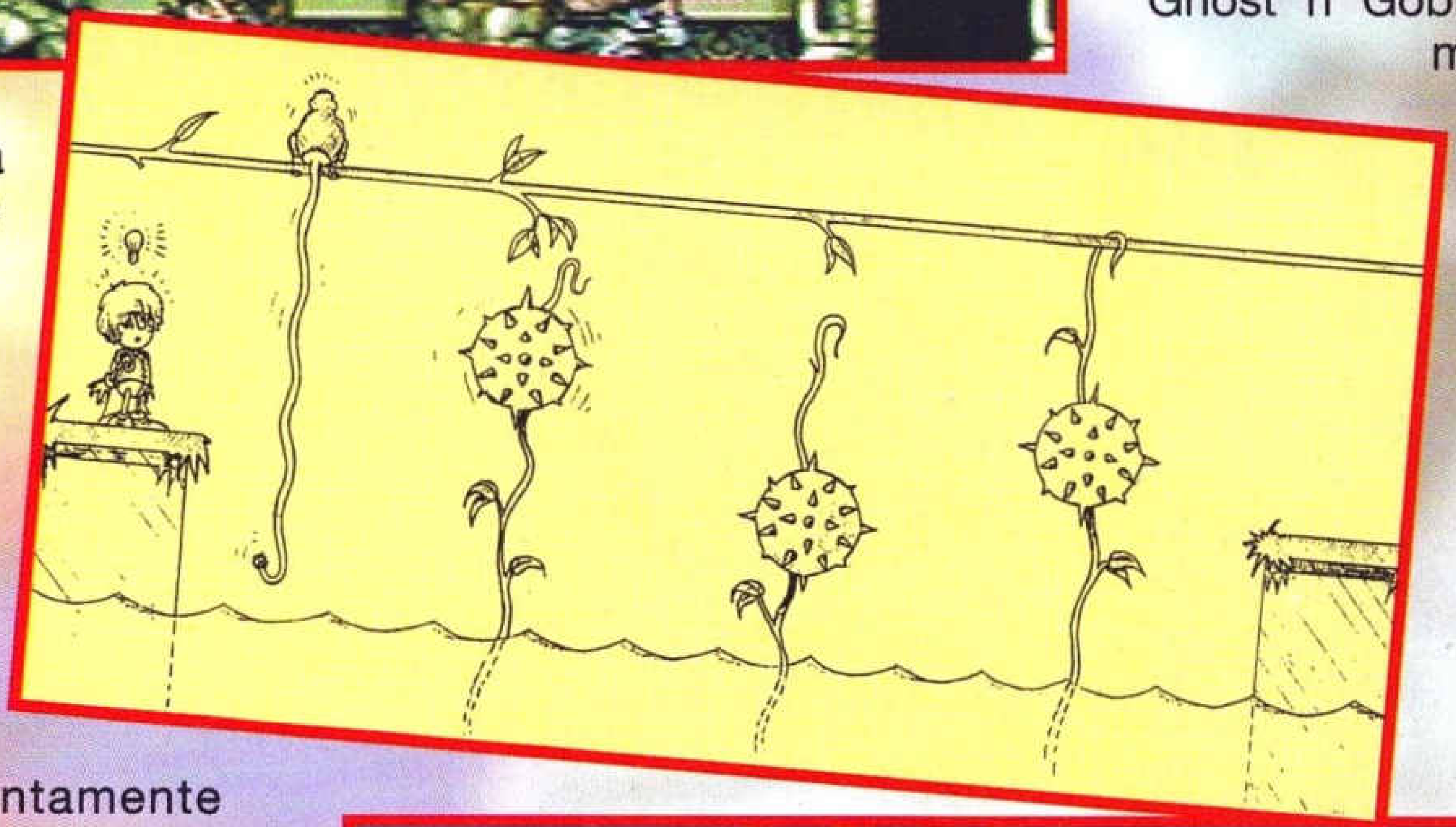
L'INTERVISTA

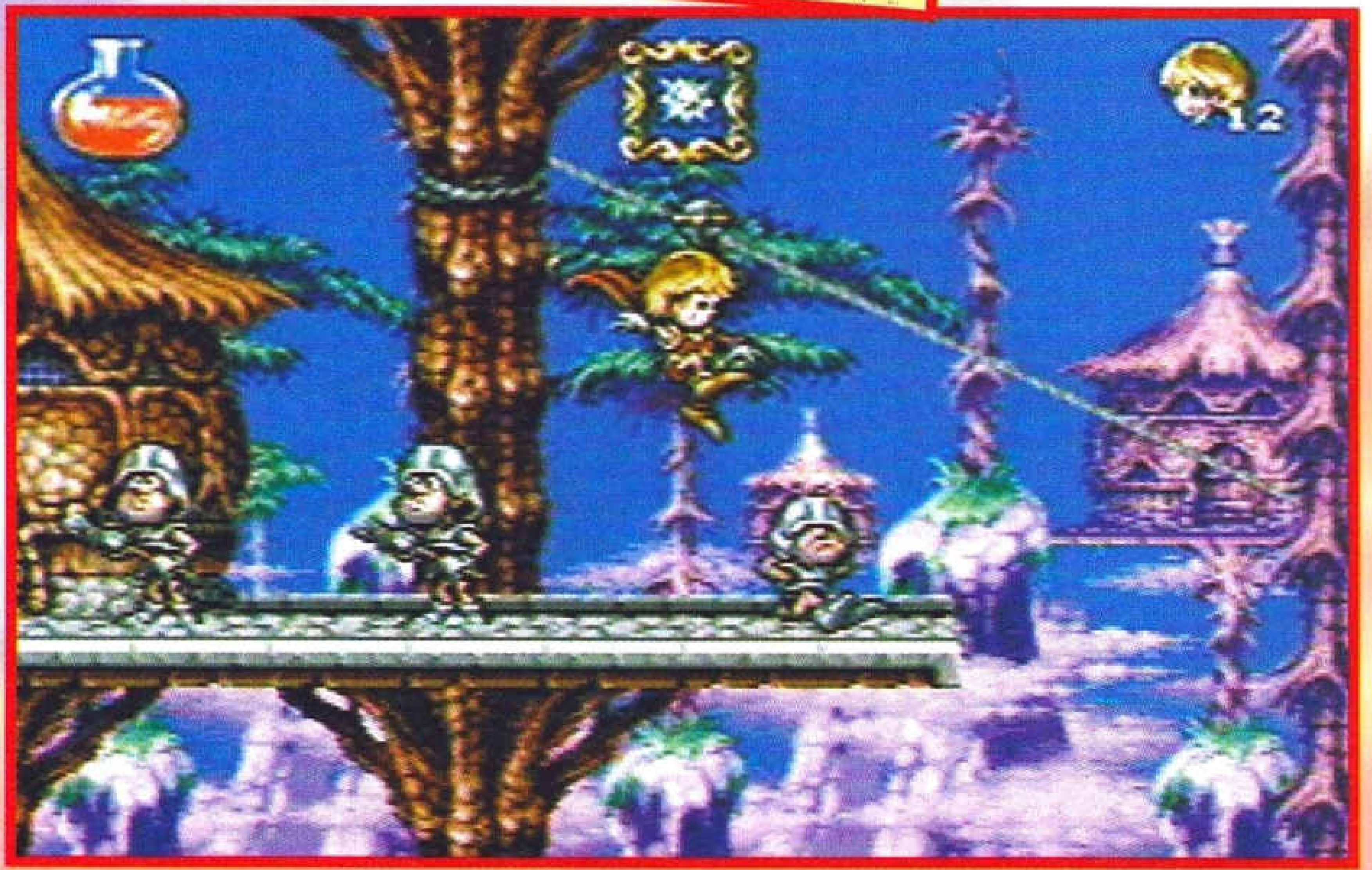
D - Com'è iniziò la vostra carriera?
R - (Risponde Erwin) Beh, andavo a scuola (un istituto tecnico) e a dire il vero non ero molto interessato alle materie... In ogni caso durante il primo anno fui uno tra i più bravi della classe. Questi risultati scomparvero piuttosto velocemente, dopo che ricevetti il mio primo computer, come regalo per Natale, nel 1984. Tra l'altro, l'unico motivo per cui desideravo un computer era che mio fratello, più giovane di me di due anni, ne voleva uno, e io non vo-

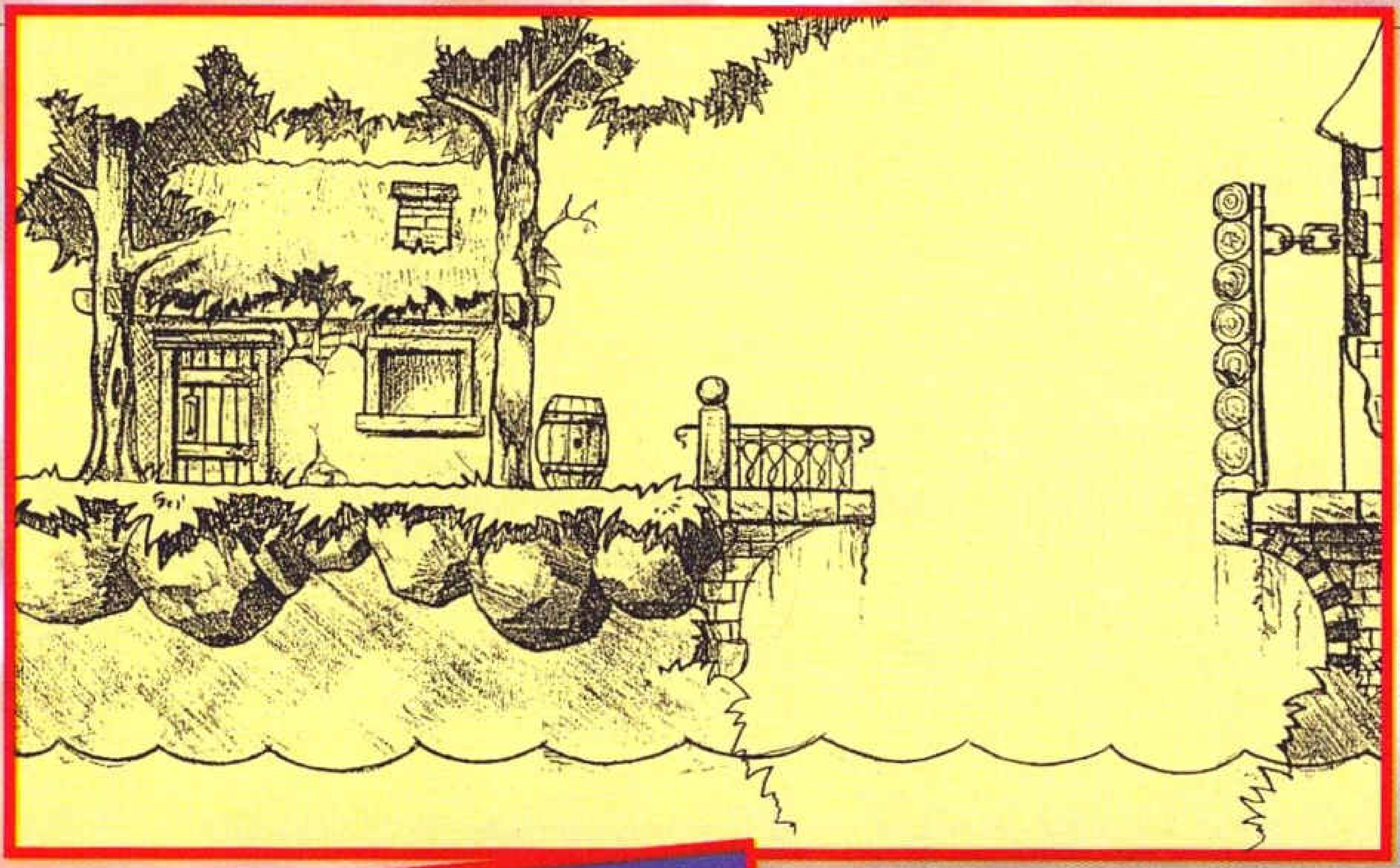


levo che lui lo avesse per primo (quando si dice l'amore fraterno...). I nostri genitori non ne volevano comperare due, così lo regalarono solo a me perché ero il più vecchio (mio fratello ricevette solo un leccalecca o qualcosa del genere - se lo meritava)(amore fraterno due, la vendetta. NdAlex). Scelsi un Commodore 64, giusto perché era il più costoso. A quel tempo pensavo potesse fare incredibili animazioni solo premendo un pulsante. Ci vollero un paio di anni per accorgermi che mi sbagliavo...

Comunque iniziai a scrivere alcuni programmi in basic, cosa abbastanza difficile perché non avevo un registratore o un drive con cui salvarli. Un floppy era quindi necessario, ma dovetti promettere a mio padre di ricevere voti migliori a scuola, cosa alquanto impossibile, ora che potevo giocare con tutti i meravigliosi (per forza, detto da uno che giocava solo con quelli fatti in basic e che le trenta pagine di programma se le doveva battere da solo, prima di farlo! NdAlex) giochi che c'erano su disco (chi vuole andare a scuola, quando può passare una bellissima giornata a giocare a Summer Games con gli amici?). Il mio impegno a scuola stava ancora diminuendo, mentre aumentava il mio interesse sul come si facevano questi meravigliosi (e aridaje NdAlex) giochi. Il linguaggio macchina era la risposta, e così comperai il mio primo libro di computer, che prontamente scagliai in un angolo della mia stanza dopo averne letto le prime righe: non ne capivo nulla! Un paio di mesi dopo, ovvero la volta successiva in cui pulii la mia camera, trovai quello stesso libro e ricominciai a leggerlo. Improvvisamente (non chiedetemi di spiegarlo) cominciai a capire ciò che vi si diceva e cominciai a scrivere i miei primi programmi in linguaggio macchina. Ero così impressionato dalla velocità con cui il computer poteva cambiare i colori dello sfondo e del bordo dello schermo... Nell'estate del 1986 comperai una di quelle mistiche nuove macchine chiamate Amiga (meglio che non vi dica quanto soldi ci spesi...) e scoprii che cambiava i colori ancora più velocemente di un C-64! Così iniziai a interessarmi al linguaggio C, che imparai leggendo degli esempi di programmi sorgente. Il mio prima programma importante in C fu un editor di testo chiamato "SuperEd" che era venuto così bene che decisi di mandarlo a un giornale di computer tedesco per vincere il concorso di "Miglior programma del mese". Il risultato fu maggiore alle mie aspettative: infatti la casa editrice decise di pubblicarlo nella linea di programmi professionali, nell'inverno del 1987. Fu allora che capii che avrei potuto guadagnare dei soldi con il mio hobby e fu allora che il mio interesse per la scuola toccò il fondo... Nel 1988 alcuni amici e io formammo un demo-group e cominciai a scrivere un sacco di programmi in assembler. Iniziammo a corrispondere con un sacco di altri gruppi in Europa, e in particolare con uno olandese che visitammo un paio di volte. Ogni volta era sempre più difficile per me tornare in Austria e a scuola, così un bel giorno decisi di non tornare (potete immaginarvi come la cosa rese felici i miei genitori...). La fine della mia carriera scolastica, un paio di mesi prima della maturità! Nel 1989, mentre ero in Olanda, programmai un giochino - tale Charly - per cui mi serviva una schermata di Game Over. Fu allora che incontrai Henk; lui mi mostrò un po' di schermate, una delle quali assomigliava molto a Ghost 'n' Goblins, e decidemmo di fare un clone dello stesso Ghost 'n' Goblins, che chiamammo Ghost Battle (avremmo fatto meglio a chiamarlo Il Peggior Gioco in Tutto il Mondo...). Sfortunatamente in quel periodo finii pure i soldi, così dovetti tornare a casa. Senza un vero concept e con un

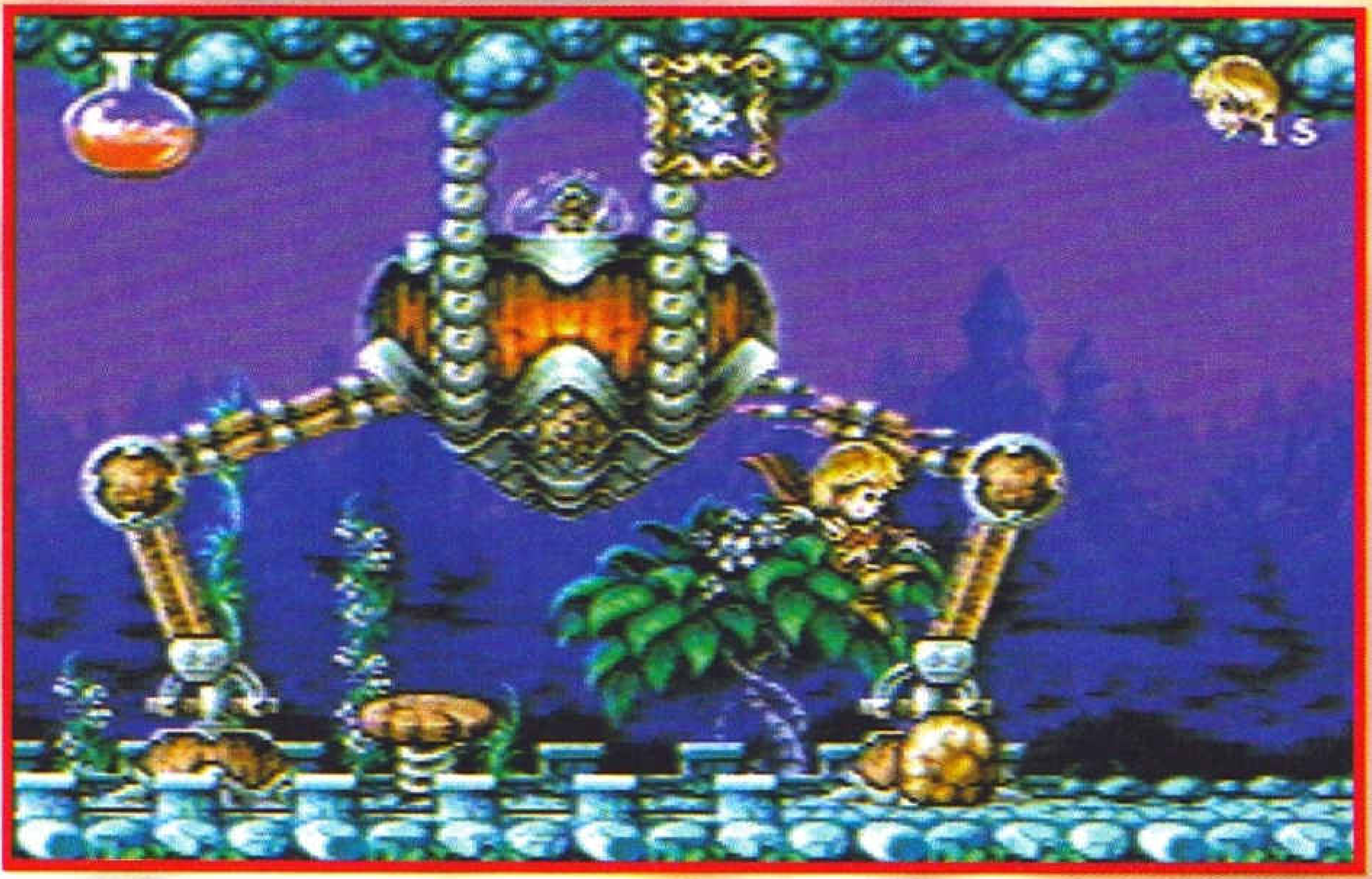






migliaio di chilometri che ci separavano il rapporto fra a me e Henk ebbe un momento di stallo, e la lettera che ci scrivevamo ogni tanto non risolveva nulla. Alla fine Henk mise insieme della grafica e io scrissi un programma... E alla fine ce la facemmo a finire il gioco, anche se nel frattempo prestammo anche il servizio militare. La softwarehouse germanica Thalion pubblicò il titolo e ci offrì anche un posto, per cui sia Henk che io andammo a vivere in Germania subito dopo il congedo.

R - (Risponde Henk) Tutto iniziò con l'acquisto del mio primo computer, un Atari 800XL, che fondamentalmente comperai perché ci si poteva giocare a Donkey Kong. Nel frattempo scoprii anche che ci si poteva fare molto di più. Dopo essermi dilettato col mio vecchio buon Atari venni a sapere che c'era un'altra macchina in giro, conosciuta come "il buon vecchio Commodore 64". A quel tempo era abbastanza costoso, così dovetti vendere l'Atari per comperarmi un C-64 col registratore (il miglior acquisto che io abbia mai fatto). Tutto ciò mentre andavo a scuola, e potete immaginarvi cosa fosse più importante per me... Dopo due anni passati a giocare ricevetti da qualcuno un programma di disegno, il Koala-Paint. Avrei potuto disegnare le mie idee direttamente sullo schermo! Purtroppo il KP salvava le immagini solo su dischetto, così me ne dovevo procurare uno, ma era troppo costoso. In Olanda gli studenti ricevono soldi dallo Stato per comperarsi i libri scolastici, ma io avevo già deciso che il floppy drive era molto più importante... Dopo un anno circa incontrai, a un party, un tizio che lavorava per un giornale olandese di computer, e lui mi disse che ero molto bravo e mi chiese se volevo fare della grafica per il giornale. Io accettai, e feci due schermate: una venne utilizzata per un utility e l'altra per un programma musicale; entrambi i programmi comparirono sulla testata rendendomi abbastanza orgoglioso. Fino allora avevo fatto 40 schermate, 1000 frame di animazione per sprite e un sacco di sfondi, sul 64, per giochi che non videro mai la luce, ma almeno qualcosa avevo imparato... Quando ci ripenso mi diverte molto ricordare che tutta la grafica che disegnavo la vedevo in bianco e nero (avevo un vecchio monitor monocromatico), e dovevo andare dagli amici per vederla a colori... Finito il liceo classico scelsi una scuola a caso per continuare a studiare; non che mi interessasse molto: io volevo fare il grafico. Nel frattempo avevo venduto il 64 e comperato un Amiga 500. All'inizio ci giocavo solamente, anche perché pensavo che in fondo in fondo fare della grafica era troppo impegnativo (specialmente su un monitor in bianco e nero), ma poi un tizio di un gruppo di cracker mi chiese di disegnare per loro, e così, disegnando a colori su un monitor in bianco e nero, feci quella che poi sarebbe diventata la schermata dei titoli di Ghost Battle...



Incontrarsi con Erwin in Olanda fu un fatto di pura fortuna. Poi ci fu il servizio militare, durante il quale continuai a pensare al da farsi e a lavorare alla grafica di Ghost Battle nel tempo libero. Quando Erwin e io ci spostammo in Germania e vendemmo il programma alla Thalion. Pochi mesi dopo iniziammo a lavorare per loro e a fare Lionheart. Adesso sono cinque anni che Erwin e io lavoriamo assieme.

D - Parlateci un po' di Lionheart...

R - (Erwin) Una volta in Germania iniziammo quasi subito a lavorare su Lionheart. Henk era il grafico, io scrivevo il programma e Erik Simon era quello che aveva le idee e scriveva il concept del gioco. La situazione non era veramente soddisfacente per noi e avevamo la netta sensazione che saremmo potuti stare meglio (che c'è di strano, io ce l'ho sem-

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

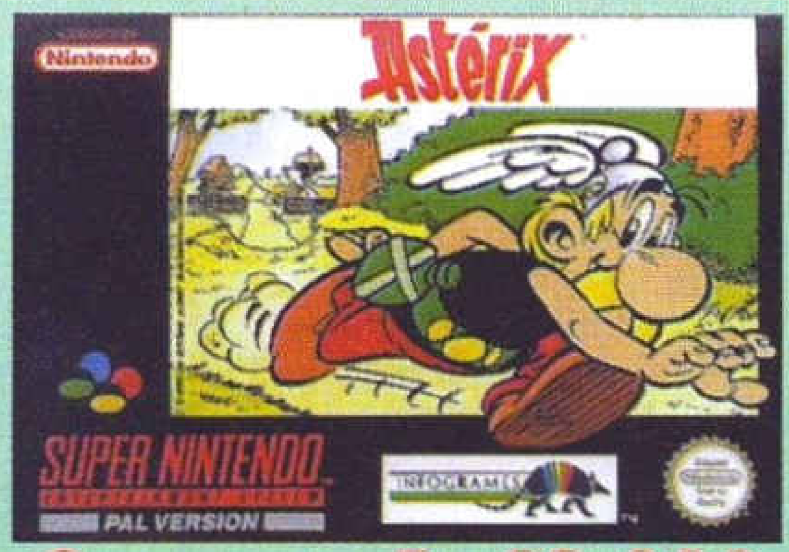
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

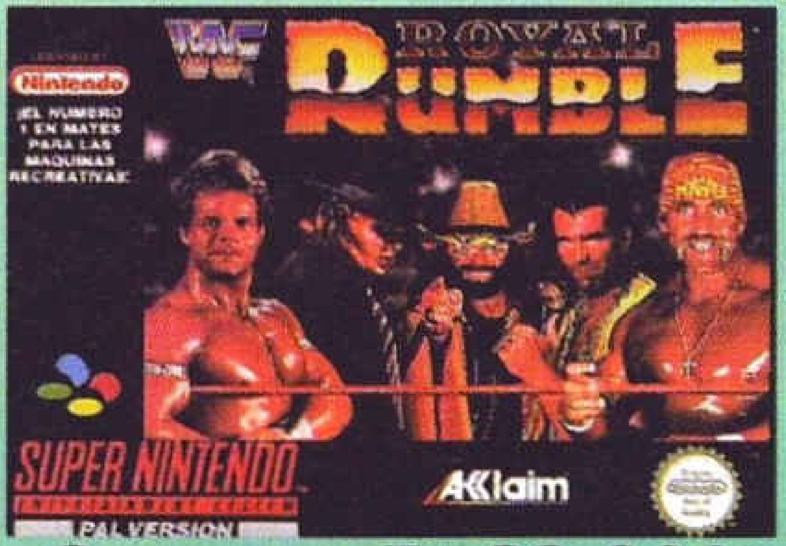
OFFERTE SUPERNINTENDO

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

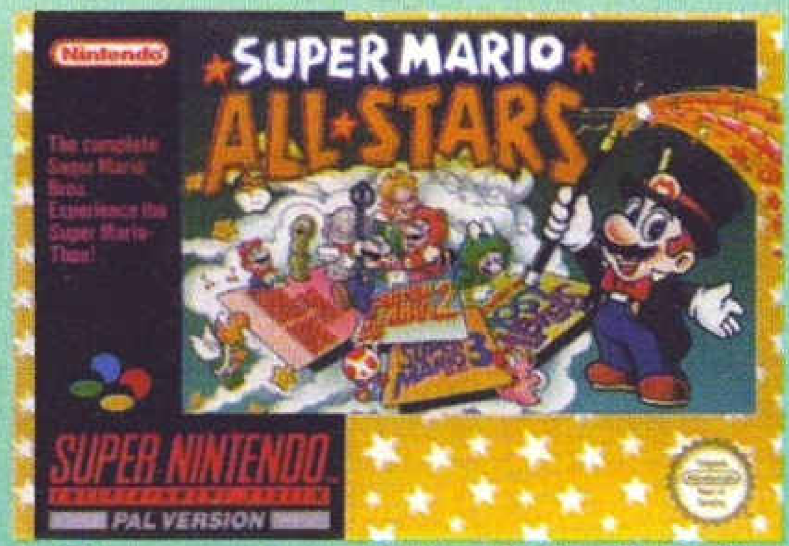
OFFERTA L. 69.000


OFFERTA L. 69.000

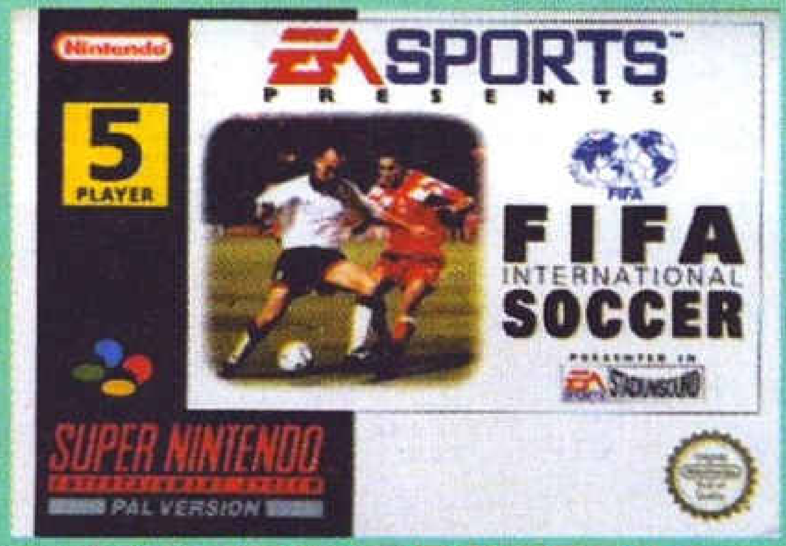

OFFERTA L. 89.000

OFFERTA L. 89.000

OFFERTA L. 99.000


OFFERTA L. 99.000

NOVITÀ
INTERFACCIA 5 GIOCATORI PER FIFA SOCCER NBA JAM E ALTRI
COMPATIBILE SUPERNINTENDO
OFFERTA L. 69.000


OFFERTISSIMA

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

DISPONIBILE SUPER SREETFIGHTER II

BUGS BUNNY 2	L.148.000
CHOPLIFTER III	L.119.000
CLAYFIGHTER	OFFERTA
COOL SPOT	L. 89.000
EQUINOX	L.119.000
FATAL FURY 2	OFFERTA
FLASHBACK	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 99.000
KING OF DRAGON	L.148.000
MONDAY N. FOOTBALL	L.148.000
NINJA WARRIOR	L.138.000
R-TYPE 3 Pal	L.119.000
SECRET OF MANA	L.148.000
SIDE POCKET Biliardo	L.128.000
S. EMIRE STRIKE BACK	L.139.000
SUBER PINBALL (*)	L.188.000
STAR TREK '94	OFFERTA
STARWING	L. 59.000
TIME TRAX	L.129.000
TRODDLERS	L. 69.000
TURN AND BURN	L.139.000
WICKED 18	L.138.000
WIZARD OF OZ	L.125.000
WORLD SOCCER (*)	L. 98.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO

OLTRE 500 TITOLI SEMPRE A MAGAZZINO TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITÀ

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

pre! NdAlex). Infatti, immediatamente dopo aver finito Lionheart, decidemmo di scrivere una lettera alla

Psygnosis (dite che aiuta? NdAlex).

D - E il rapporto con la Psygnosis?

R - (Erwin) Poco tempo dopo ricevemmo una risposta da Greg Duddle (che è il nostro produttore, adesso) e, dopo un paio di telefonate, andammo a Liverpool per parlare di un gioco che avevamo in mente. Originariamente volevamo fare un altro titolo su Amiga e poi convertirlo su Mega

Drive, ma alla Psygnosis ci diedero la possibilità di sviluppare il gioco direttamente su MD! Immediatamente dopo essere ritornati in Germania ci licenziammo e Henk e io tornammo alle rispettive case. Iniziai a mettere giù un editor di giochi che potesse permettere a me e Henk di lavorare assieme anche a 1000 Km di distanza, e sinceramente penso di aver fatto un buon lavoro.

Ovviamente i 16 mesi passati assieme in Germania hanno permesso a ognuno di noi di sapere esattamente come l'altro lavorava, per cui ci trovammo solo una volta, nel giugno 1993, per scrivere il concept del gioco e per discuterlo in ogni dettaglio. Dopo un mese, infatti, avevamo tutto ciò che ci serviva per mettere insieme il gioco. Adesso sono passati nove mesi, un tempo considerevolmente breve per fare un gioco così esteso, visto e considerato che ci abbiamo lavorato solo in due: io ho scritto il programma e l'editor di giochi e Henk ha disegnato tutta la grafica e i 52 livelli del gioco.

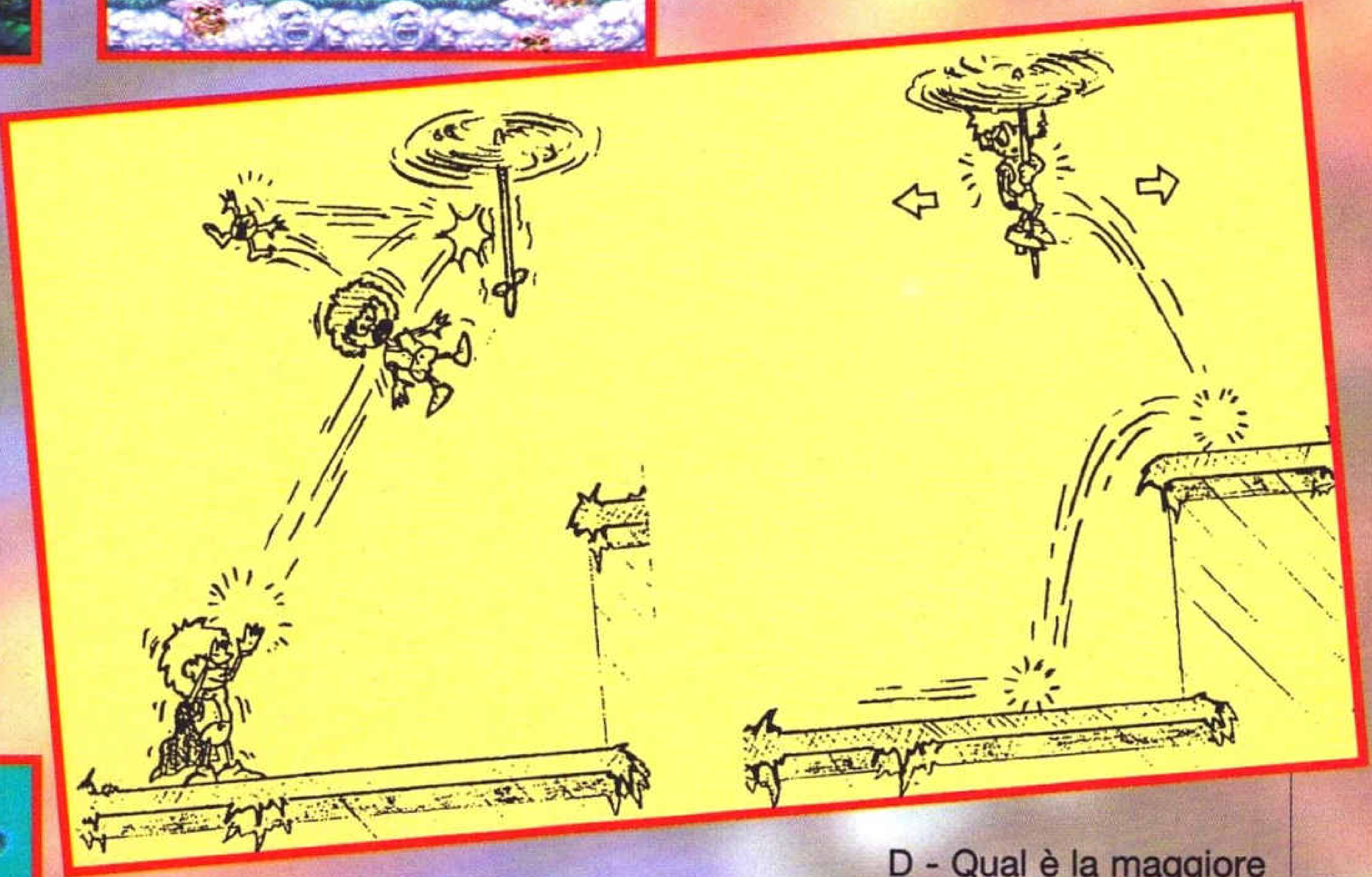
D - Si dice che abbiate usato delle tecniche particolari per avere più colori su schermo...

R - (Erwin) No, nulla di tutto ciò: abbiamo solamente usato le capacità del Mega Drive e un ottimo grafico, che sa usare egregiamente i 16 colori a disposizione. Anche l'editor (che è stato programmato e gira su Amiga) ci è stato utile per "comprimere" il tutto in un mega.

D - Che cosa avete portato con voi da Lionheart e cosa rende Flink così speciale?

R - (Erwin) Mah, sinceramente da Lionheart ho imparato solo come non fare, nel senso che non ho usato nessuna routine, perché di solito le riscrivo tutte (così migliorano e spariscono i bug).

Per quanto riguarda Flink ti faccio un esempio: spesso cambiamo un piccolo dettaglio e, per provarlo, rigiochiamo Flink più volte. Una volta che abbiamo iniziato non riusciamo a fermarci, anche se ormai conosciamo il gioco in ogni dettaglio. Non so come mai, forse è l'atmosfera, forse la grafica spettacolare, ma Flink ti cattura. Cerchiamo di fare attenzione a tutto, e il modo in cui Flink si fa giocare e si fa guardare lo rende a nostro avviso un gioco speciale. Gli elementi di gioco di ruolo sono ben implementati nel gioco e non lo appesantiscono, inoltre ci sono un sacco di locazioni segrete e livelli nascosti che ti spingono a giocare ancora.

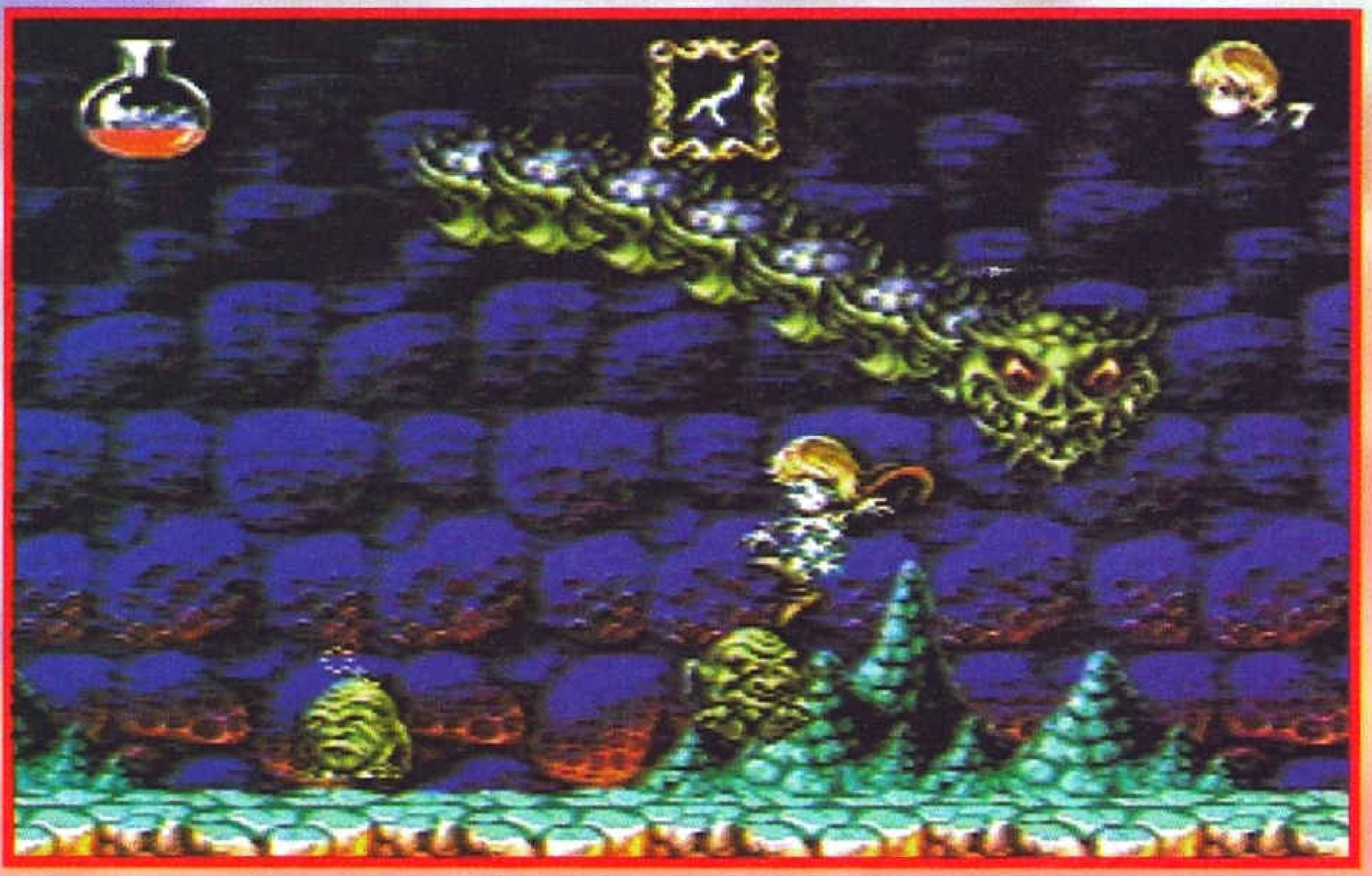


D - Qual è la maggiore differenza tra Lionheart e Flink?

R - (Erwin) La differenza è che non abbiamo mai veramente giocato, a Lionheart, lo guardavamo soltanto, mentre Flink non è solo bello da guardare, è anche bello da giocare...

Ok, penso proprio di aver finito. Non ci resta che aspettare il gioco, quindi vi rimando a una prossima recensione.

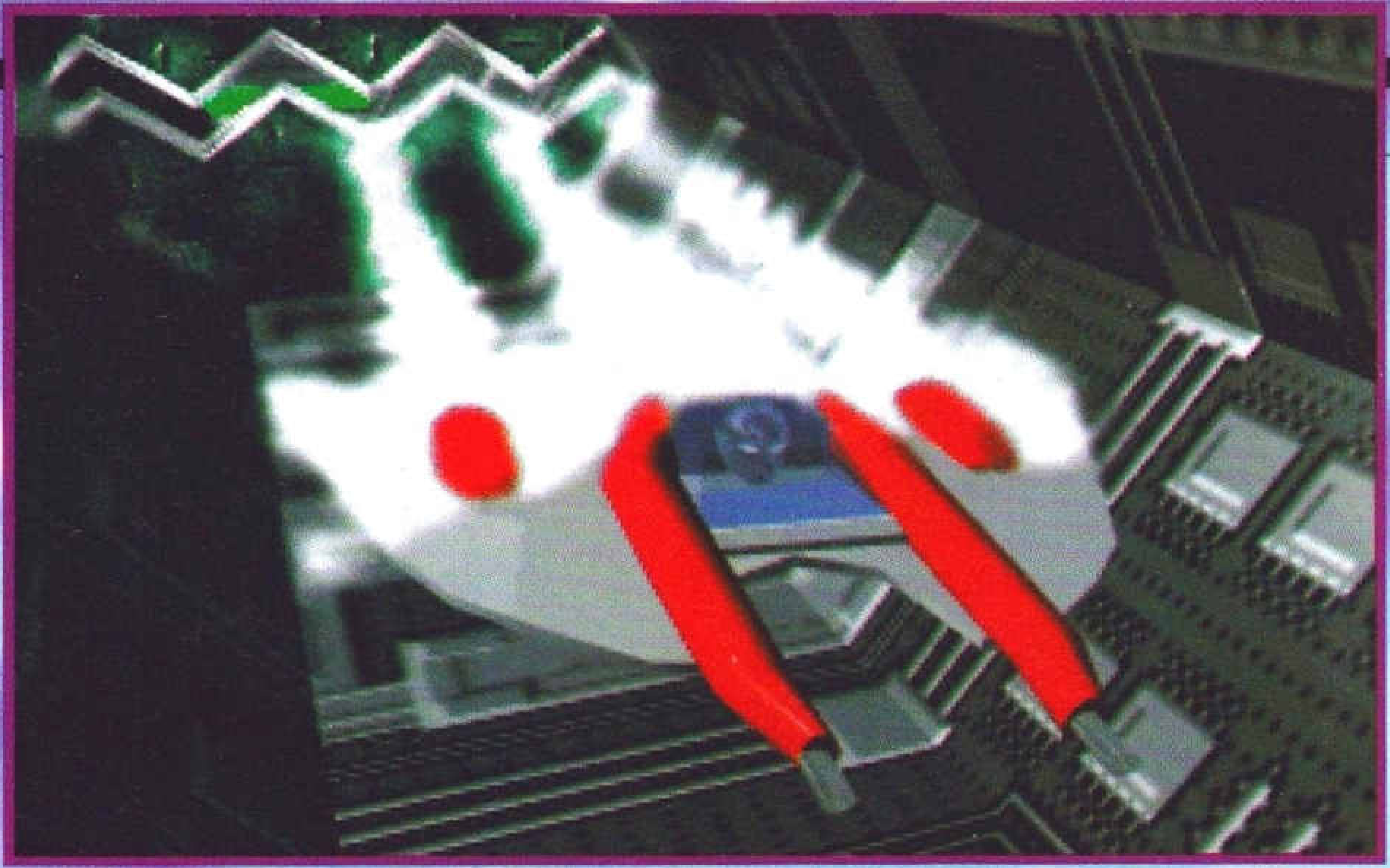
Stefano VF (Viaggiatore Fallito? NdAlex) Giorgi



PREVIEW

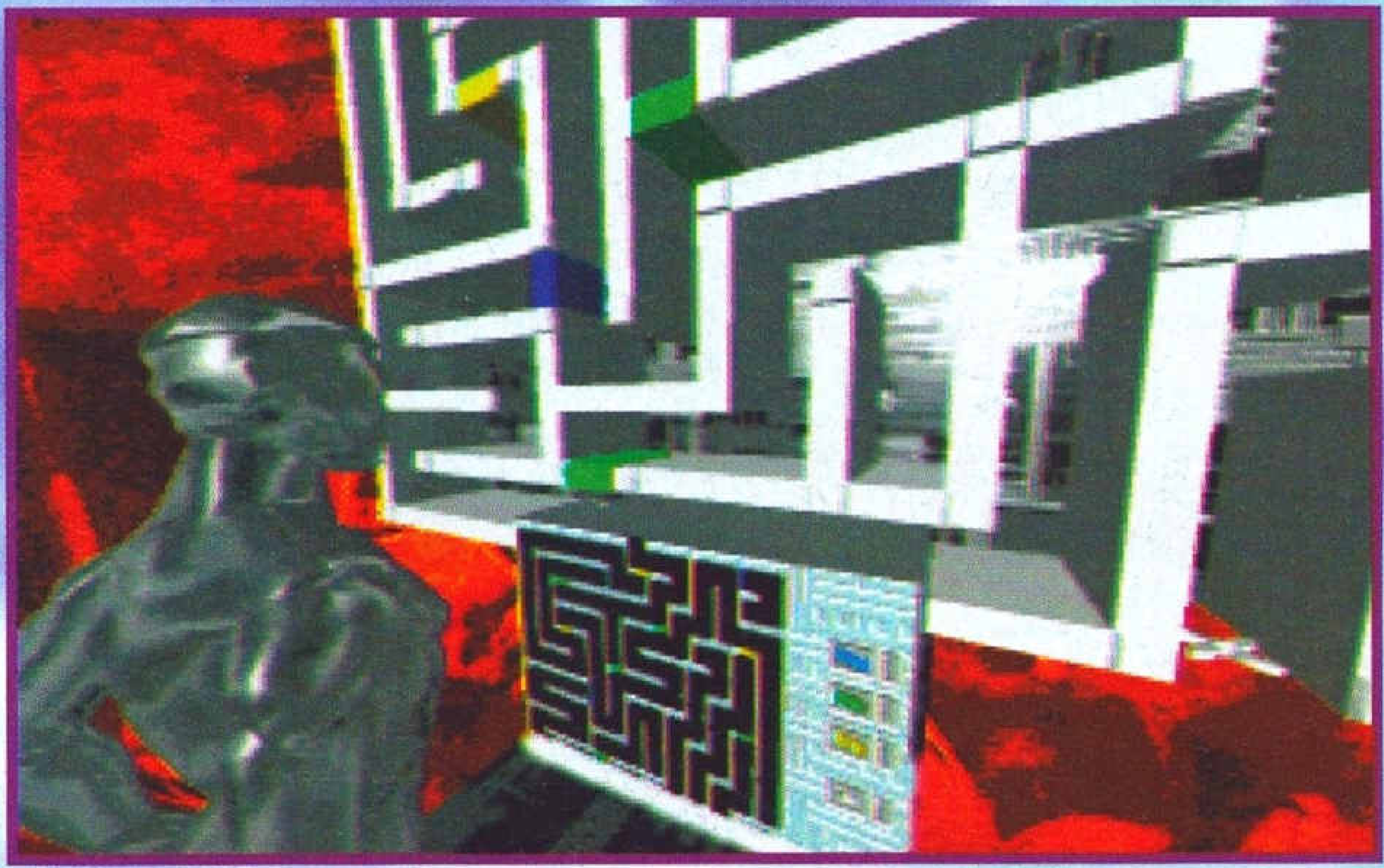
MEGA CD

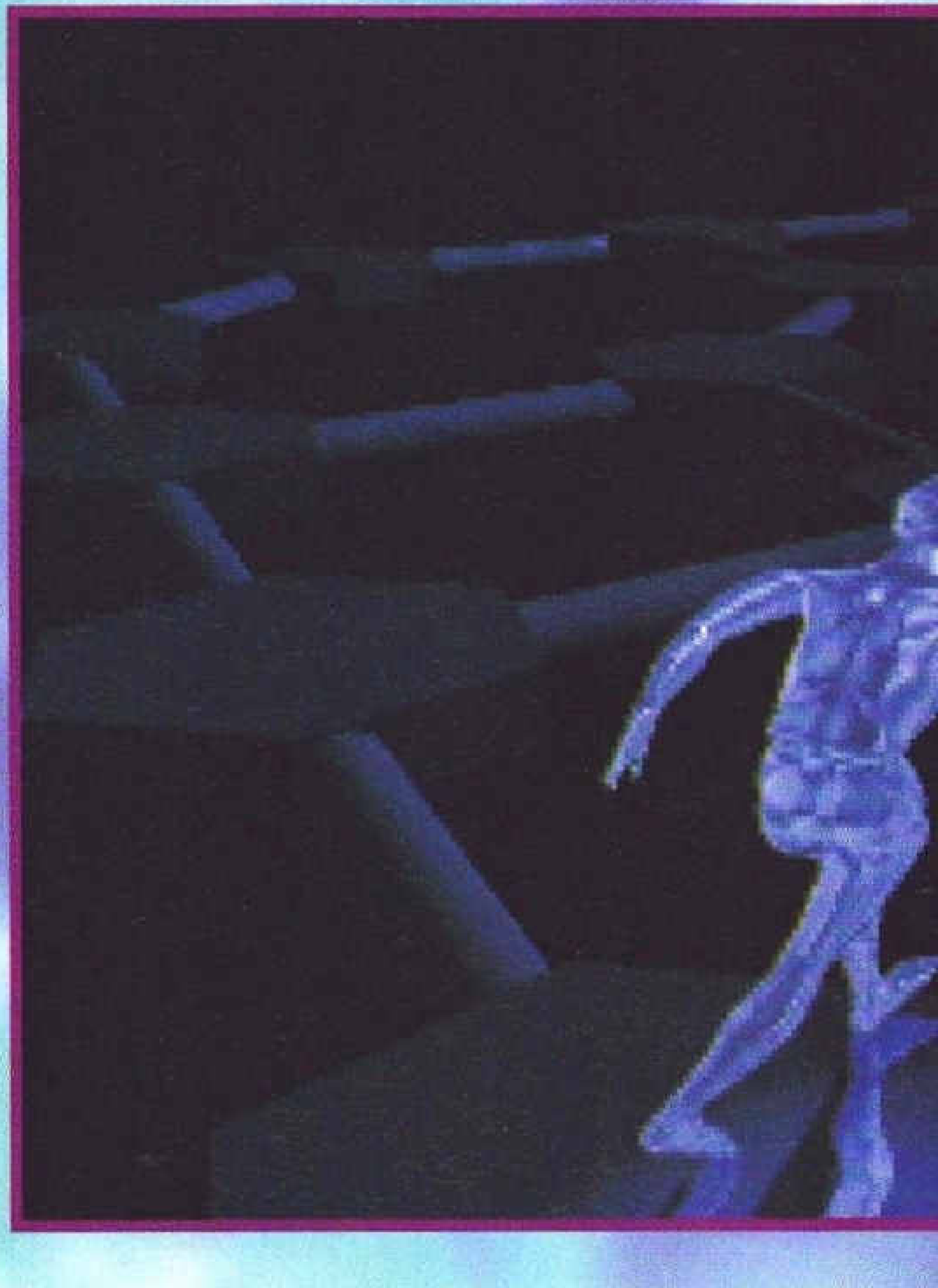
THE LAWNM

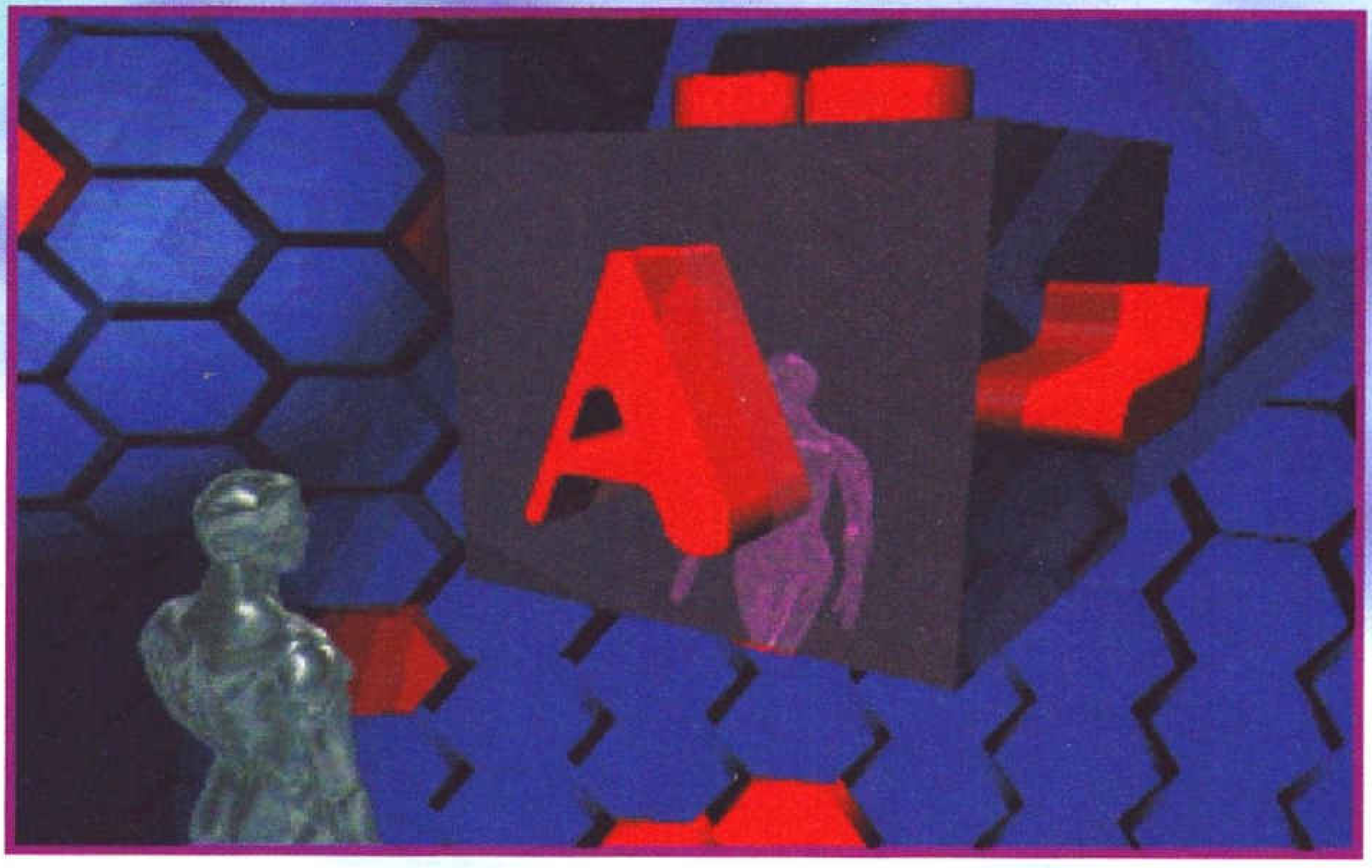


Per cambiare cambia, ma di quanto? Sempre di film si tratta, sempre di personaggi irreali si tratta, sempre di giochi per computer si tratta, sempre a me tocca trattarli; quindi...
Considerati i dati del botteghino ottenuti dall'omonimo film di Brett Leonard, ben pochi di voi non conosceranno Cyberjobe e tutta la storia che gli sta intorno. Ricordiamo comunque che in quello che è stato uno dei primi film a sfruttare l'attuale effetto "realtà virtuale" (ovvero la sindrome che costringe chiunque a essere affascinato dal concetto di realtà virtuale anche senza sapere di cosa si tratti effettivamente), si assisteva allo svilupparsi di tutta una serie di esperimenti scientifici condotti su di un tagliaerbe (nel senso di giardiniere, non di macchina tagliaerbe), dall'intelletto poco vivace, di nome Jobe. Gli esperimenti a cui Jobe veniva sottoposto erano indirizzati a proiettare la coscienza di un individuo in un mondo interamente creato e gestito da un computer e metterlo in condizione di interagire con il mondo virtuale. Tutto ciò, che era iniziato quasi come un gioco, presto inizia ad assumere una consistenza ben diversa. La "The Shop", l'agenzia governativa che finanzia il progetto del Dr. Angelo, decide di valicare i limiti che il creatore del progetto si era autoimposto e trasforma Jobe, da tranquillo utente di un mondo popolato di informazioni e dati digitali, in Cyberjobe,

Il Cyberjoker prende il sopravvento sulla città, ma ecco che arriva il Cyberbatman e distribuisce mazzate virtuali a Cyberpenguin e Cybercatwoman. Cosa? Non è Cyberjoker ma Cyberjobe? Mi sa che la situazione cambia...

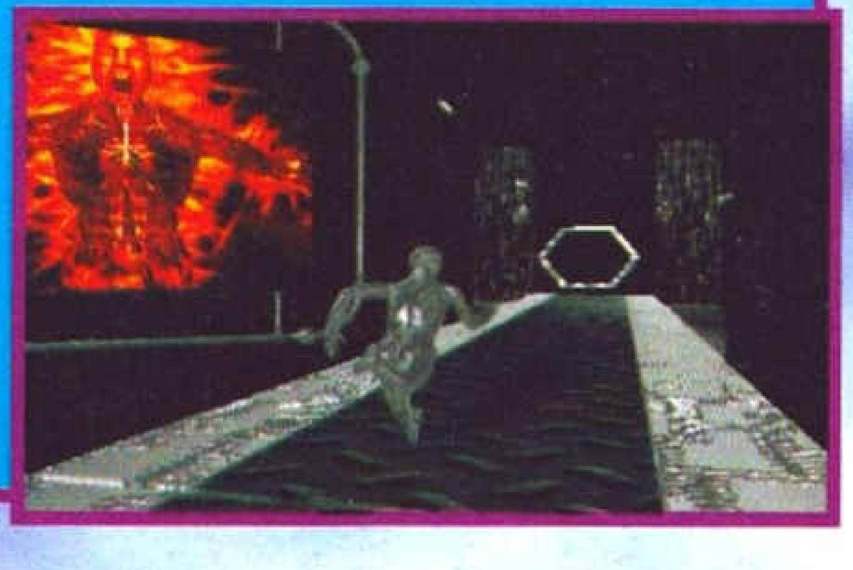




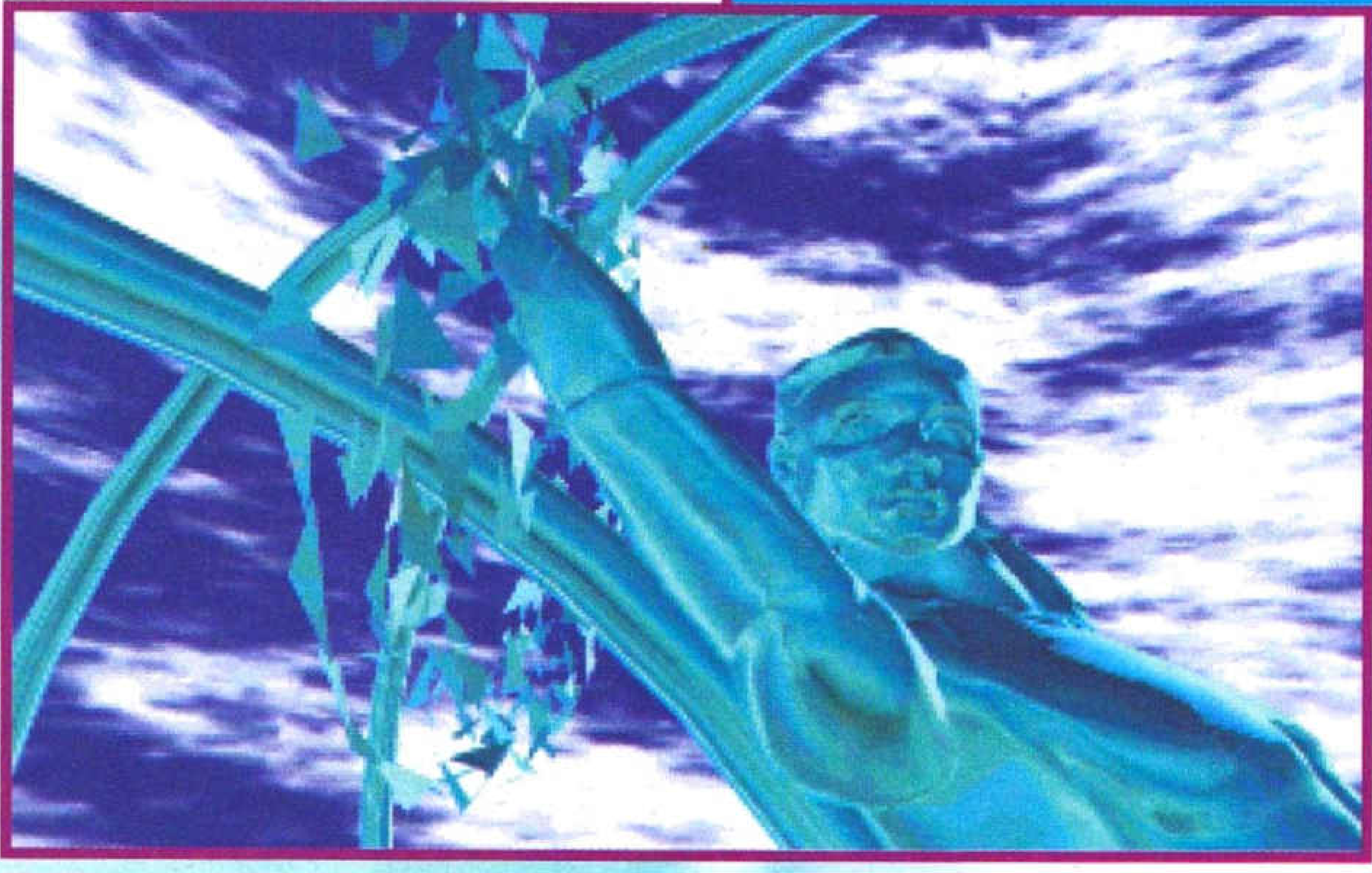


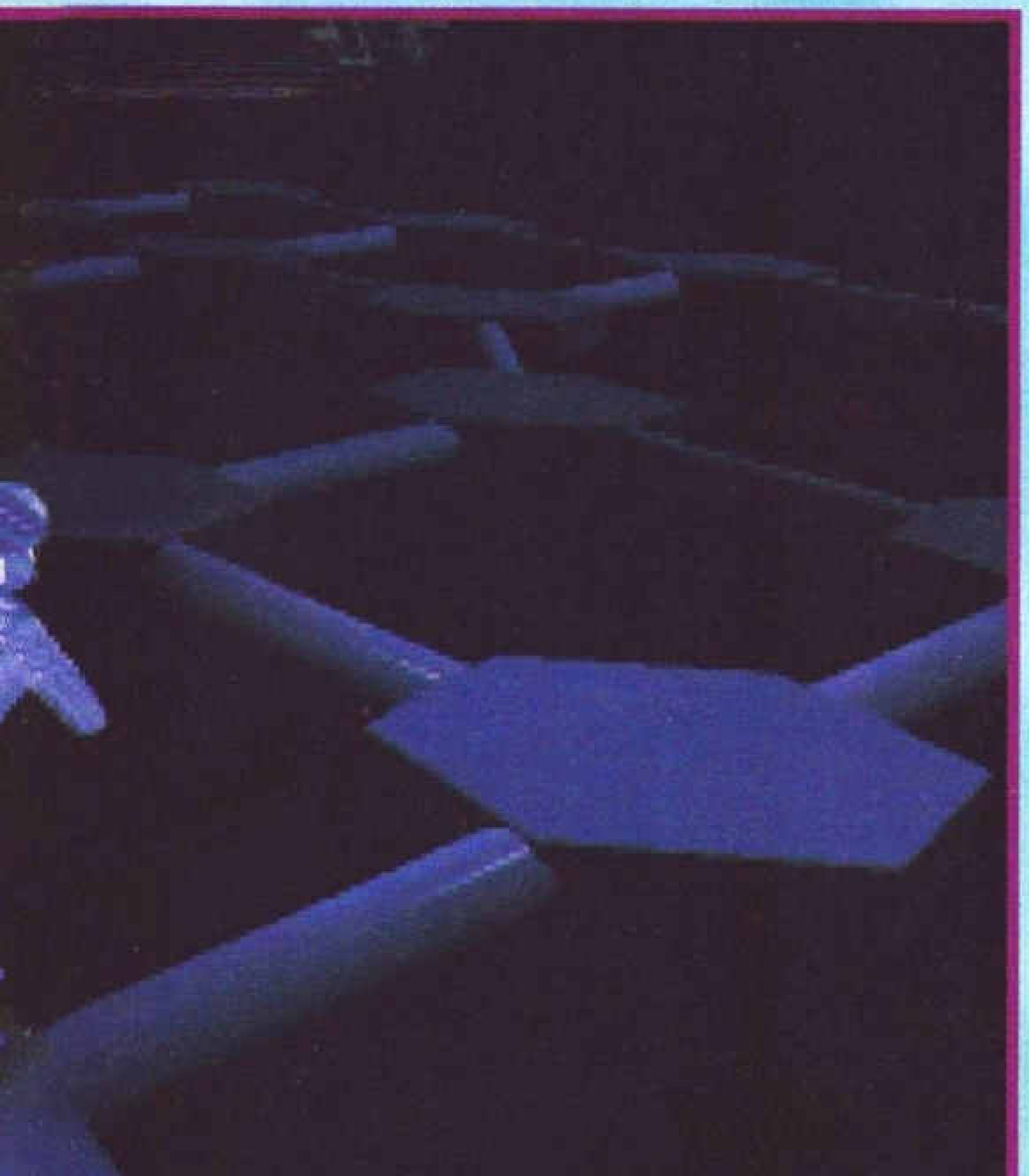
REALTÀ' VIRTUALE? NO GRAZIE, HO GIA' MANGIATO.

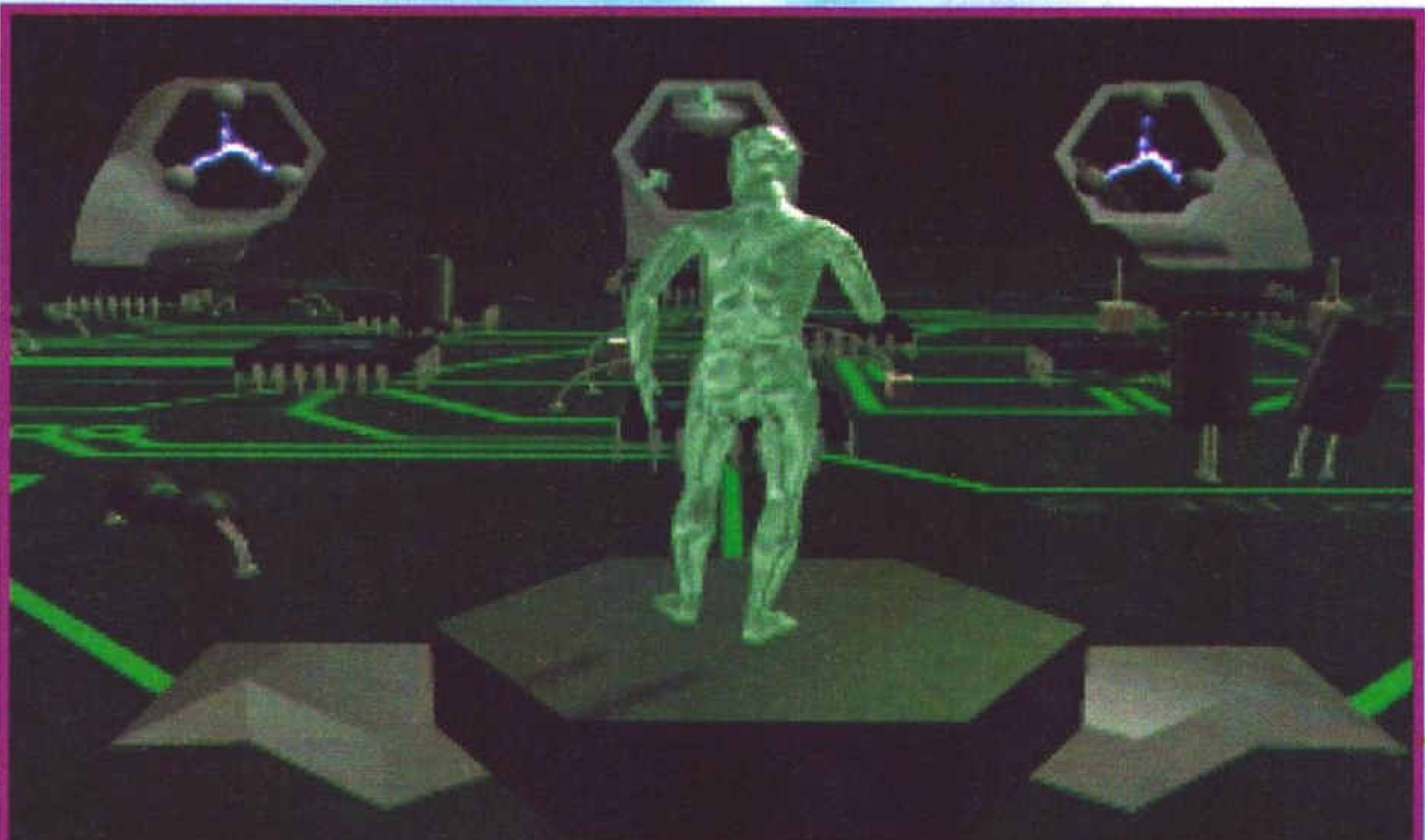
Ogni giorno che passa, mi rendo sempre più conto di quanto poco sappia la gente sulla realtà virtuale. E' anche vero che la maggiore fonte di disinformazione viene proprio dalle testate dei quotidiani (hanno scritto di tutto a riguardo), ma siamo qui per chiarire un paio di punti. Innanzitutto la realtà virtuale non è ancora disponibile. Tecnicamente parlando, il termine "realtà virtuale" viene utilizzato per indicare un mondo interamente generato e gestito da computer: un mondo che in realtà (nell'ordine tangibile delle cose) non esiste. Al momento, comunque, abbiamo la possibilità di "visitare" mondi virtuali come se fossimo dei fantasmi. Grazie all'ormai famosissimo casco e all'ancora più famoso guanto, possiamo aggirarci in un ambiente virtuale interagendo limitatamente con quello che avremo intorno e ricevendone stimoli piuttosto "goffi" (trovandoci davanti a un ventilatore virtuale non avremo mai la sensazione di essere investiti da una brezza). Gli esperimenti che si stanno conducendo nei laboratori di ricerca sulla realtà virtuale sono tesi ad annullare la barriera che esiste tra il mondo virtuale e quello reale tramite una traslocazione totale della coscienza dell'individuo nella nuova realtà (speriamo di essere stati chiari). Questo è ottenibile solo grazie all'utilizzo di collegamenti neuronali e simili; e da tutto ciò siamo ancora lontani.

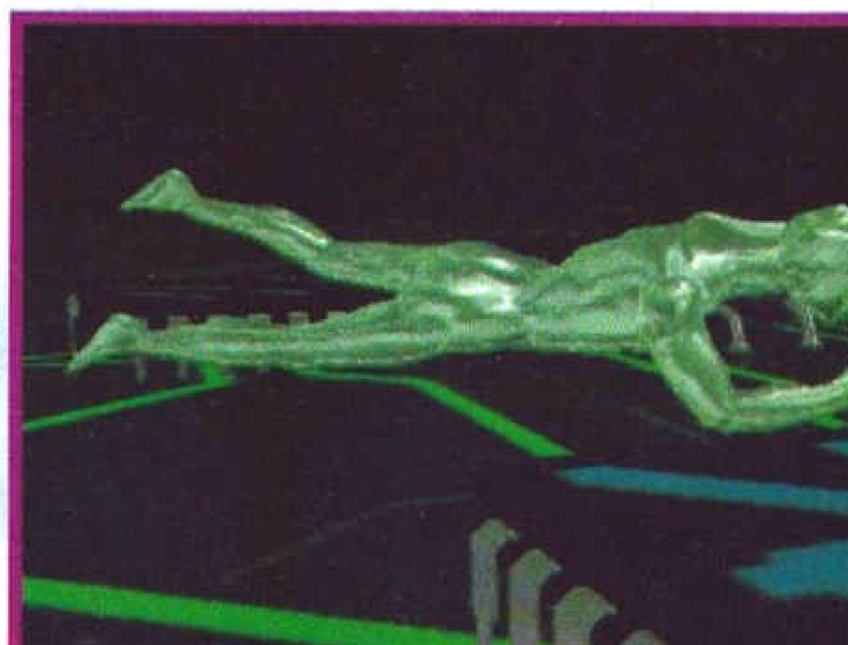


una creatura interamente proiettata nel mondo virtuale intenta a prendere possesso di tutto il mondo tramite le reti di computer esistenti. Il Dr. Angelo si trova a questo punto in una situazione piuttosto scomoda: Cyberjobe lo identifica come l'artefice primario di tutti i suoi mali (la trasformazione da tranquillo giardiniere a pazzo maniaco informatico ha sempre degli effetti collaterali), inoltre viene trascinato, insieme a Peter e Carla, nel bel mezzo del mondo controllato dal novello pericolo informatico (altro che i virus!). Il quadretto rappresentato sembrerebbe calzare a pennello a qualsiasi background che









MOWER MAN

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTA	L. 99.000	L. 129.000	L. 99.000	L. 99.000	OFFERTA
L. 49.000	L. 99.000	L. 109.000	L. 89.000	L. 89.000	L. 99.000
L. 69.000	L. 49.000	L. 69.000	L. 69.000	L. 69.000	L. 39.000
L. 119.000	OFFERTA	L. 85.000	OFFERTA	L. 95.000	OFFERTA

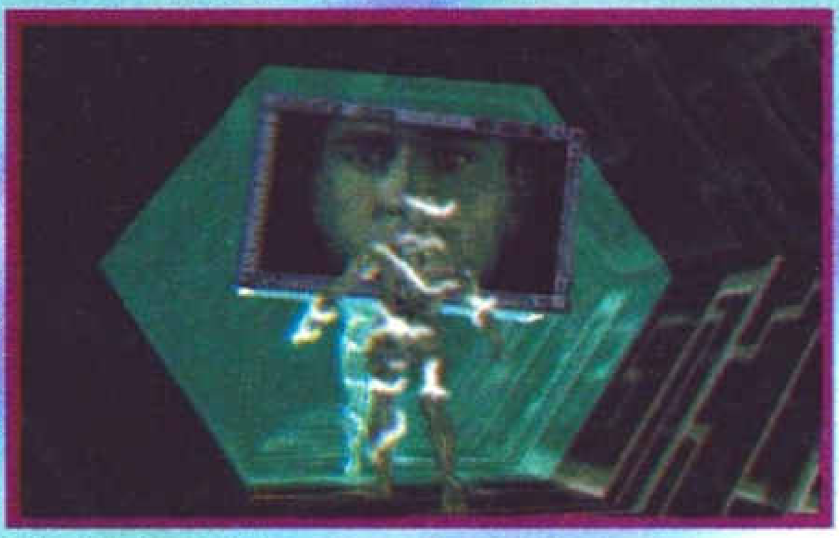
SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO

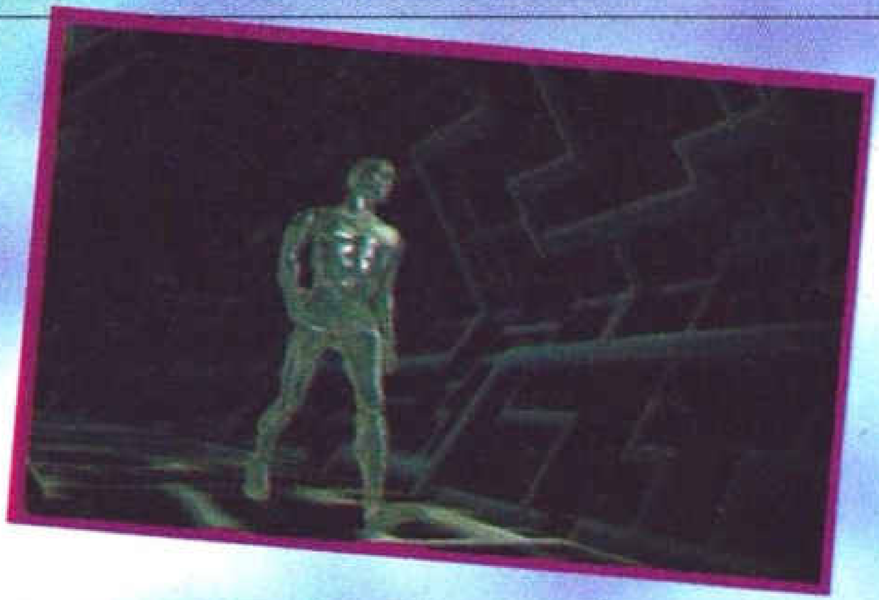
DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ COME: SUPER STREETFIGHTER - FATAL FURY 2

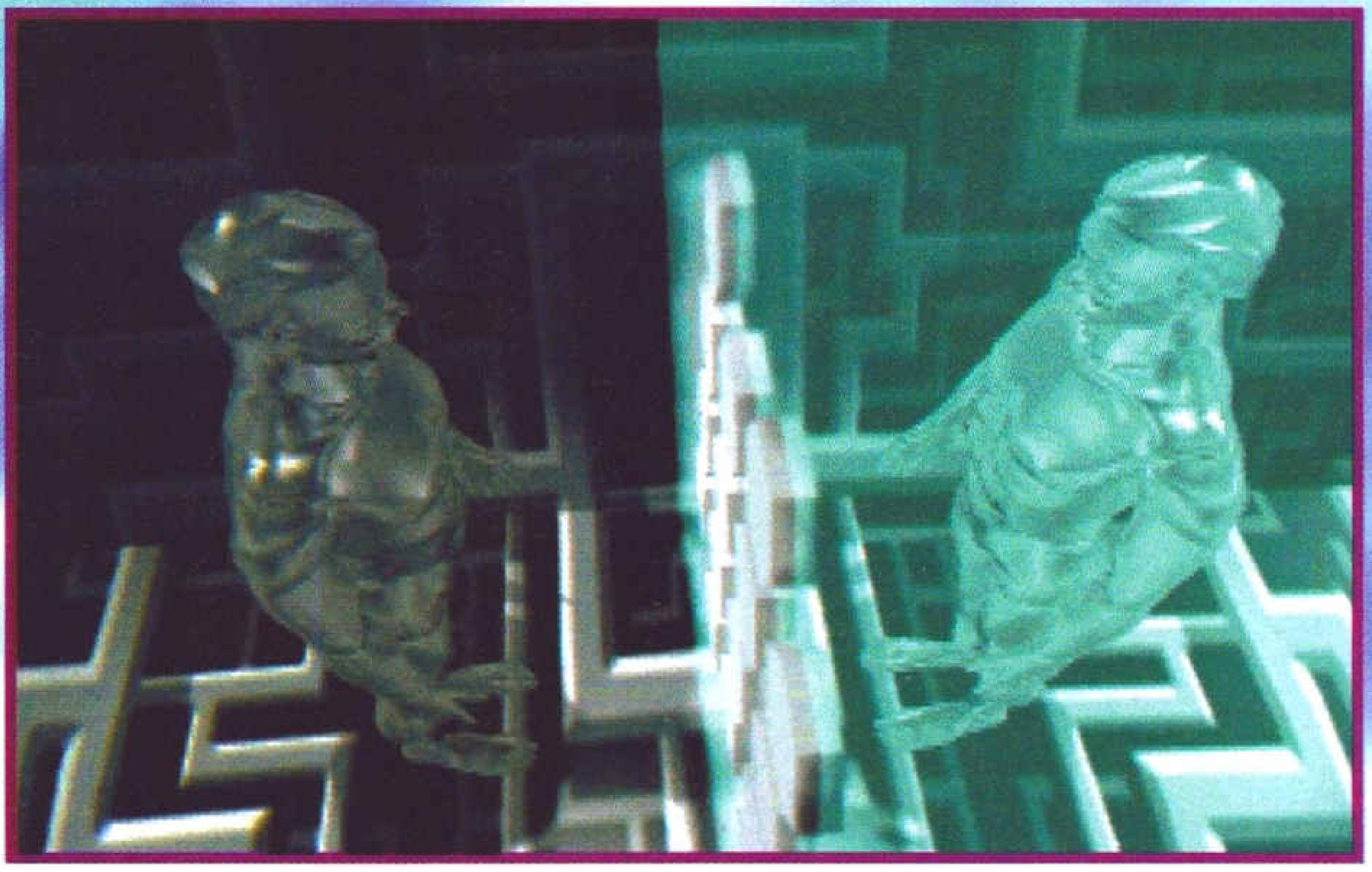
RITIRIAMO LE TUE VECCHIE CARTUCCE USATE !!!

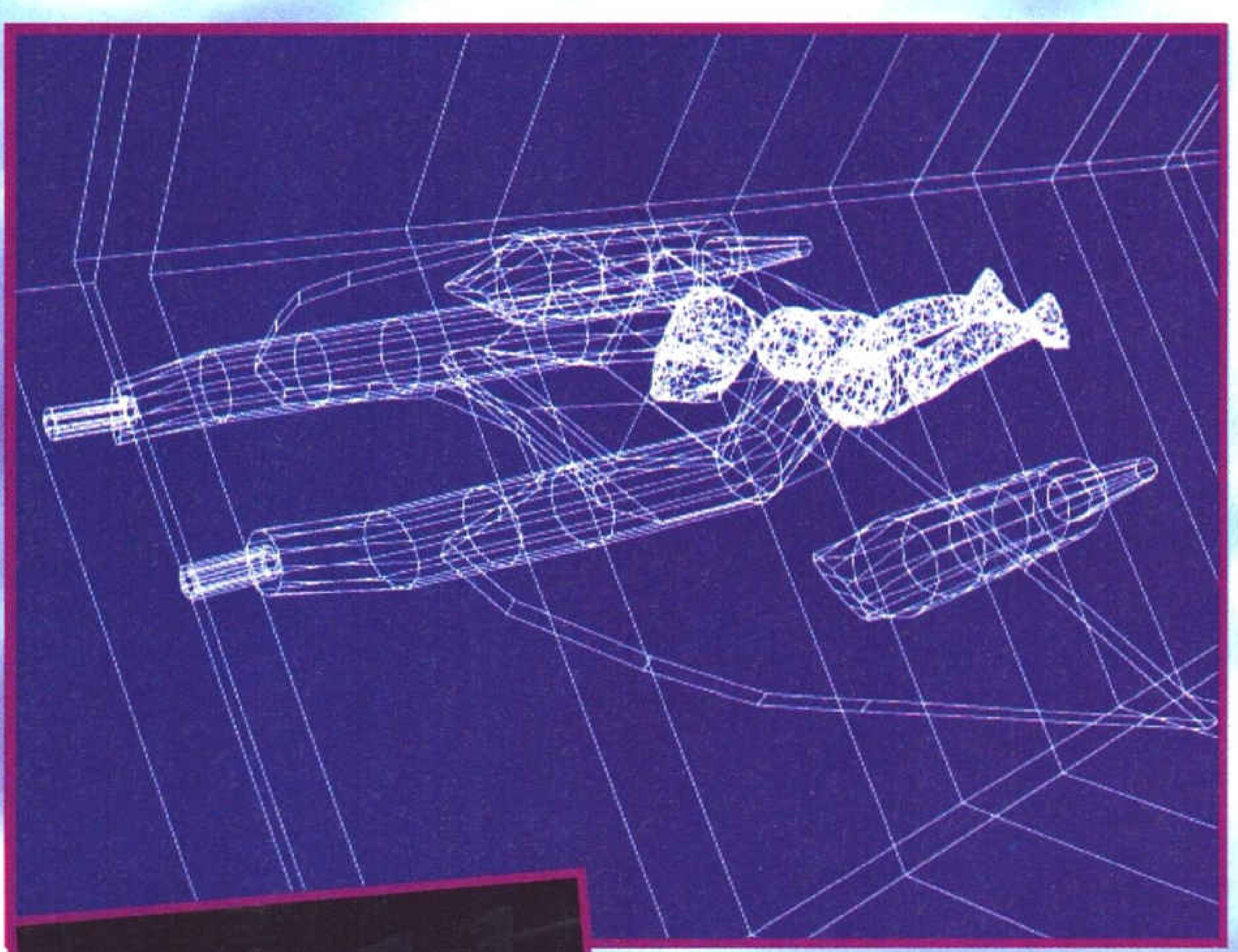
IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

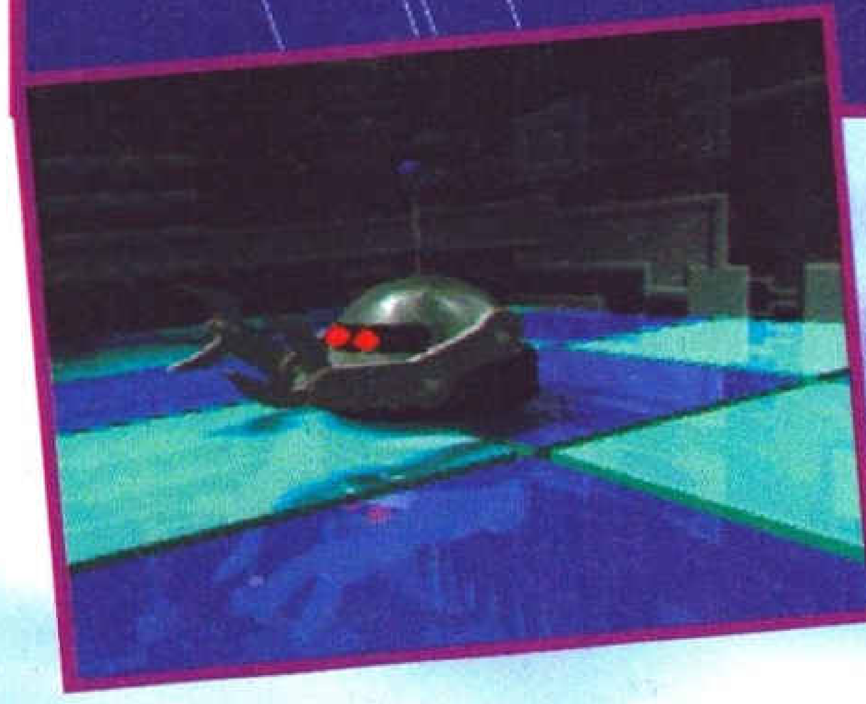
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

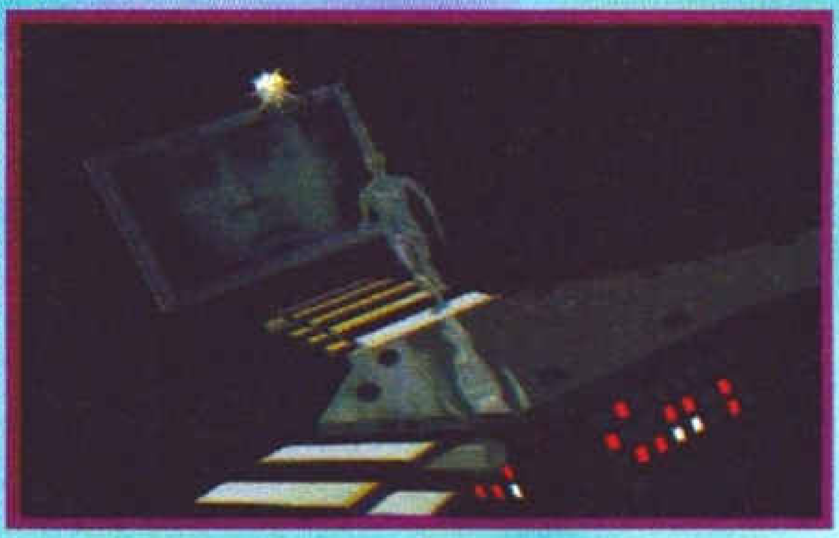












debba dare poi vita a un videogioco, e infatti è proprio la situazione che i possessori di Mega CD si troveranno ad affrontare. Cominciamo con il comunicare che i possessori di tale macchina avranno tempo fino a ottobre per prepararsi spiritualmente (e finanziariamente) all'uscita del gioco. Fino ad allora, potreste darvi alla preparazione atletica del vostro pollice giocando a una serie di giochi dalla struttura simile. A tal proposito, sarebbe utile sapere che The Lawnmower Man è già uscito per PC CD-Rom qualche tempo addietro. La trasposizione dovrebbe essere compiuta in maniera pedissequa e dovrebbe mettervi davanti dieci livelli di gioco strutturati in maniera piuttosto varia. Nella fattispecie, le tipologie di gioco che ci troveremo ad affrontare saranno tre: puzzle-game (di genere matematico, musicale, logico e addirittura test per il pensiero laterale), platform-game e scenari di volo in semi-soggettiva. Lo scopo finale del superamento di tutti i livelli di gioco consiste nel provare a Cyberjobe la buona fede del Dr. Angelo (in fondo, con un nome così...) e convincerlo a liberare i tre dal confinamento imposto dalla sfera di cyberstasi. Da quello che abbiamo potuto vedere, la trasposizione sembrerebbe tener fede alle aspettative. La grafica sembra di buona qualità, ma sembra anche seguire le orme di quella sviluppata per PC, mentre per testare la giocabilità del tutto dovremo pazientare ancora un po'. Per darvi un'idea di quello che dovete aspettarvi, sappiate che l'uscita del gioco (prevista inizialmente per i primi tre mesi del '94) ha subito un ritardo considerevole: possibile che abbiano posticipato l'uscita di questo titolo per modificare in meglio il gioco approfittando dell'esperienza della versione precedente? Speriamo.

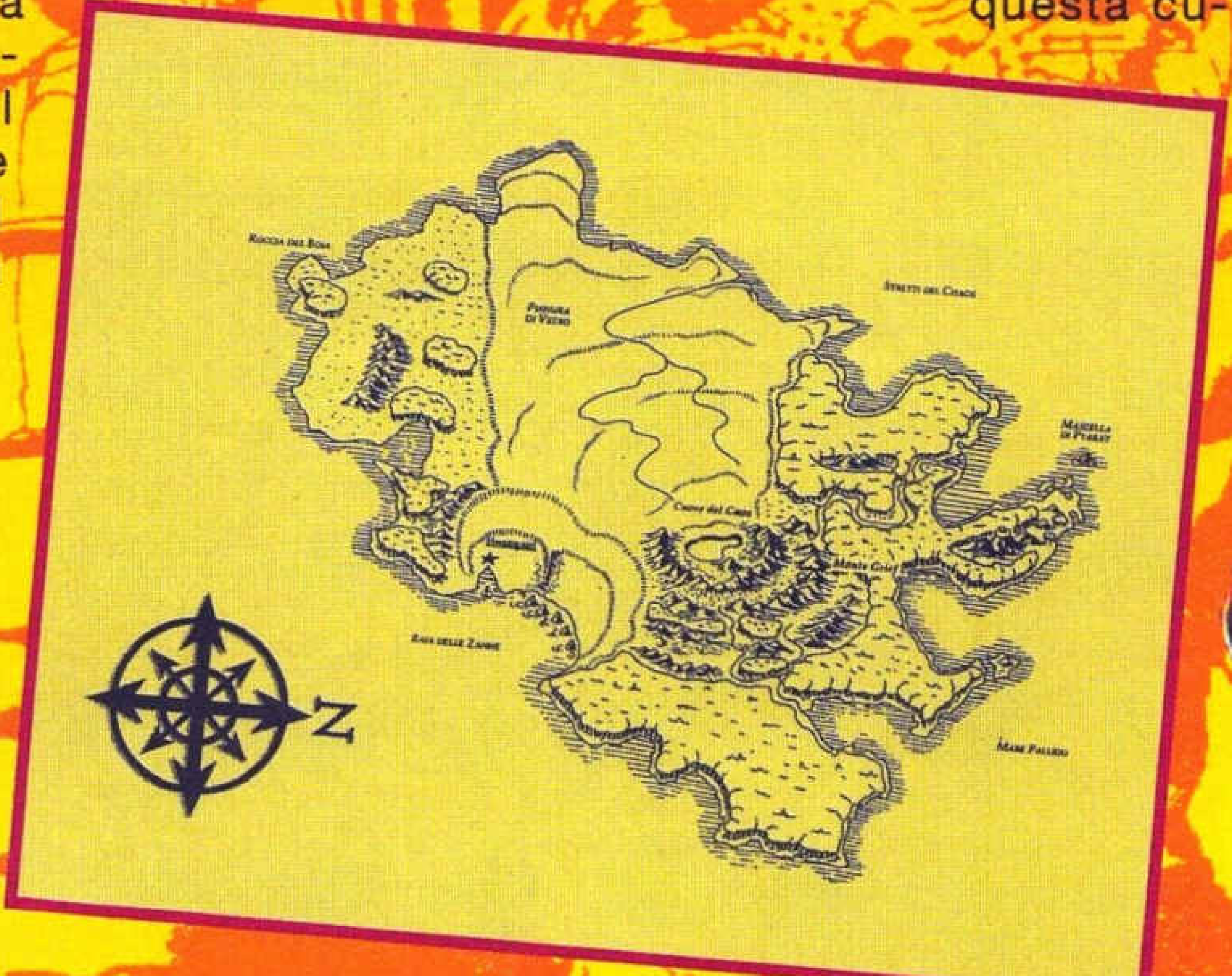
Giancarlo "JH" Calzetta.

ROGUE

Battuta d'Arresto? Pausa pre-vacanziera? No, i giochi e i moduli continuano a uscire, e noi qui, sempre pronti a sacrificarci, leggerli, giocarli e recensirli per il bene delle generazioni future. Oddio, sacrificio non è esattamente il termine più corretto, comunque ecco quali sono le principali novità del momento:

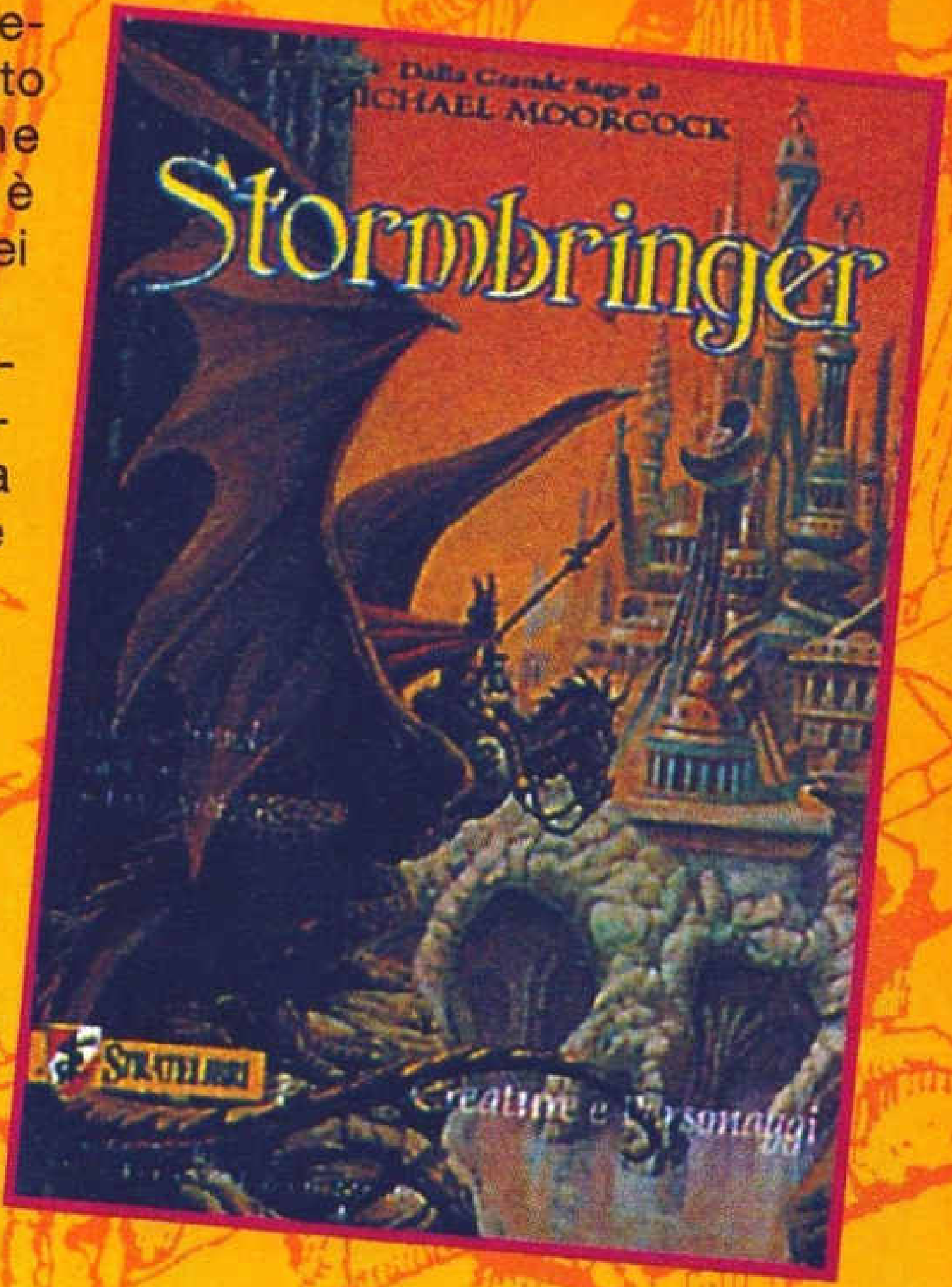
Editrice Giochi

Dalla casa che ci ha fatto pervenire in Italiano Dungeons & Dragons sono disponibili due prodotti: il primo è un modulo d'avventura dal nome di "La Valle del Tuono", mentre il secondo è un nuovo volume della serie "Atlanti". Dell'avventura parleremo in futuro, mentre dell'Atlante possiamo rivelare lo stupefacente nome: "Gli Orchetti di Thar".
Finalmente è uscito il più divertente di tutti gli Atlanti, quello relativo alla regione chiamata Terre Brulle, totalmente incentrato sul regno di umanoidi governato dal potente Thar.
Il modulo ha un'ampia sezione per il giocatore e una per il Master. In quella per il giocatore vengono spiegati i criteri con i quali creare e gestire personaggi umanoidi (goblin, coboldi, orchetti, orchi, gnoll e troll!), mentre quella per il Master vi porterà per mano (ops! Zampa!? Artiglio!?!) attraverso questo terribile regno, illustrandovene la geografia (pressoché tutta sotterranea) e erudendovi sulle personalità da conoscere (e da non contrariare). Completano il tutto un'ampia cartina a colori e un simpatico boardgame per la conquista delle Terre Brulle. Affrettatevi.



Stratelibri

Pan Tang l'isola dei Demoni
Da fine giugno è disponibile un nuovo volume edito da Stratelibri per il gioco di ruolo Stormbringer. Come oramai gli appassionati di questa cupa ambientazione sapranno bene, non c'è partita in cui non si subodori la presenza di qualche terribile demone. Ed è per questo che il primo volume d'ambientazione è "Pan Tang, L'Isola dei Demoni".
Pan Tang è la nazione che più di ogni altra (forse addirittura più della decadente Melniboné) ha associato la sua esistenza con il volere degli Otto Signori del Caos. Tutto nell'organizzazione e nella vita della società Pantangiana è incentrato sul culto del Caos.
Pan Tang è un modulo da non perdere, non fosse altro che per lo splendido compendio sui demoni, su come crearli e su come dar loro i vari poteri di cui possono godere.
Il modulo è estremamente godibile, con ottime illustrazioni e una spettacolare copertina, ma è soprattutto l'atmosfera che si respira nelle sue pagine a rendere Pan Tang eccellente.
Un acquisto quasi obbligatorio per tutti i Master del gioco di ruolo incentrato sull'universo di Michael Moorcock.



Tanto tempo fa in una rubrica lontana lontana abbiamo avuto modo di parlare della Guida all'Erede dell'Impero, e sorpresa eccoci con tra le mani la Guida a Sfida alla Nuova Repubblica.
Secondo volume della serie dedicata ai romanzi di Zahn anche questa guida è il compendio ideale per tutti quei Master che sono alla disperata ricerca di nuovi mezzi, nuovi personaggi e alieni da far incontrare al proprio gruppo. Oltre che avere

un'idea estremamente chiara di tutti gli avvenimenti narrati nel romanzo, la Guida si presenta come un eccellente prodotto, ugualmente valido per Master, giocatori e appassionati.
Come sempre ampio spazio è dedicato ai personaggi, alla situazione galattica e anche ai nuovi poteri Jedi.
Eccellente è l'aspetto grafico, il volume è infatti ricco di illustrazioni ritraenti i momenti più salienti del romanzo, piantine e diagrammi tecnici (e/o in scala) ritraenti i vari veicoli e mezzi intravisti nelle pagine scritte da Zahn.
Da non perdere.

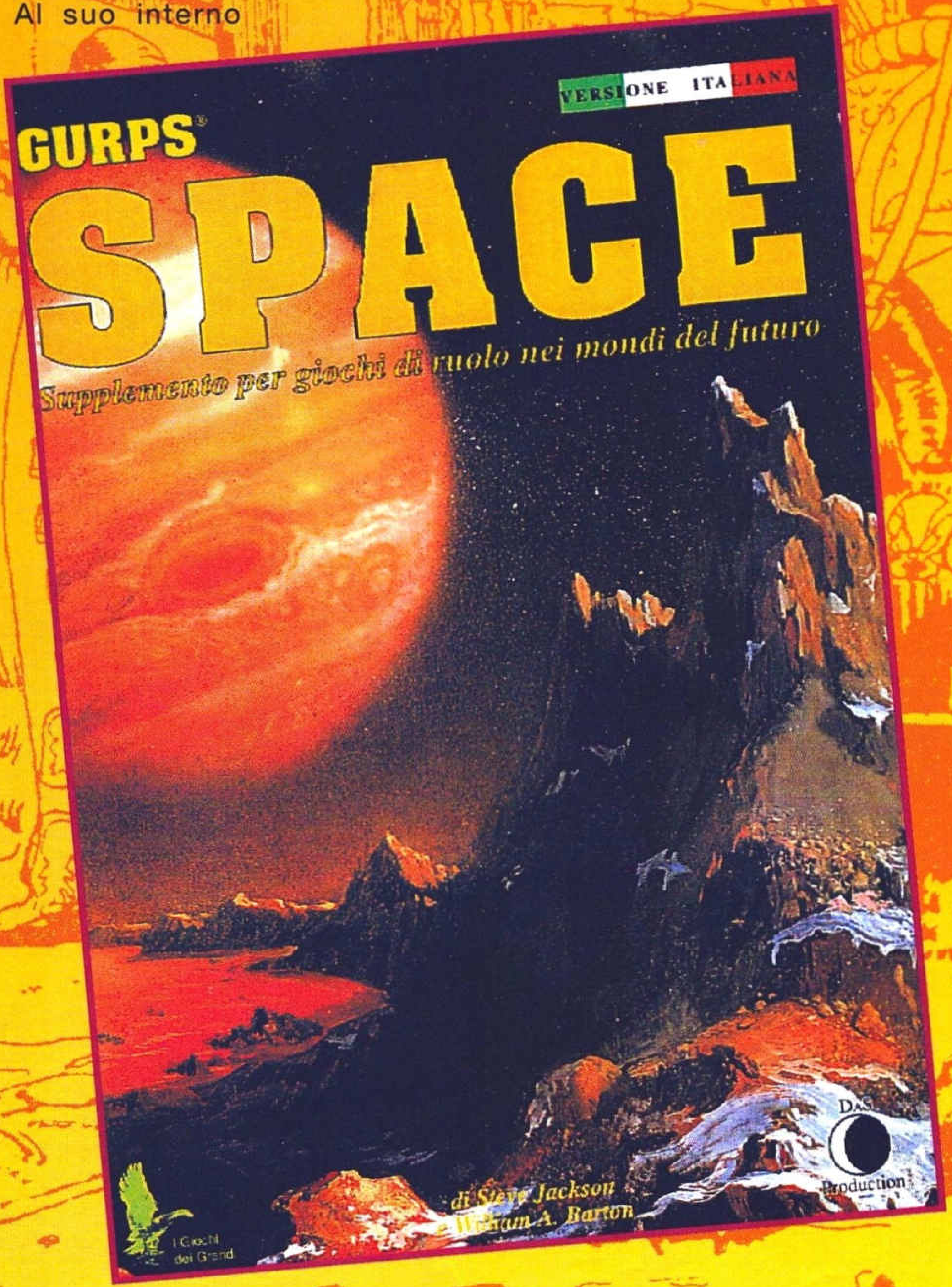
Ripa

E' finalmente disponibile da alcune settimane il Manuale del Dungeon Master per la versione in Italiano di Advanced Dungeons & Dragons.
Al suo interno sarà possibile trovare tutto il necessario per la gestione delle future partite, per la crescita dei personaggi e per l'organizzazione di intere campagne.
Diventa così effettiva la possibilità di cominciare a giocare. Bisognerà ancora aspettare qualche tempo prima di avere a disposizione i dati e le caratteristiche di gioco per i vari esseri e creature, ma sicuramente i Master ingegnosi sapranno ovviare a questo piccolo (e solo momentaneo) inconveniente.

Das Production

Recentemente la Das ha lanciato sul mercato un nuovo prodotto nel campo del gioco di ruolo: è GURPS. Si tratta di un sistema di generazione universale di giochi ruolo (abbiamo già avuto modo di dirlo), un manuale e una serie di espansioni supplementari. Dopo un volume dedicato alla saga di Conan, uno a un mondo fantasy e uno alla magia e all'universo cyberpunk, è recentemente uscito Gurps Space.
Gurps Space è un buon volume di 140 pagine illustrante quali modalità deve seguire un Master per poter organizzare, creare e gestire un universo per una campagna di fantascienza. Ideato per poter gestire campagne che vadano dalla fantascienza-fantasy alla Flash Gordon, fino ad arrivare a quella di Asimov, passando attraverso i vari Galactica e Star Trek, Gurps Space ha tutto per poter differenziare le varie "tipologie" di universo, ognuna con il proprio livello tecnologico e le proprie peculiarità.
Sarà possibile così creare interi pianeti, nuove culture, o sistemi stellari. Avremo a disposizione una vastissima gamma di armamenti più meno fantascientifici, pezzi d'equipaggiamento, armature e astronavi. A completare il tutto un capitolo dedicato interamente alla astronavigazione e al combattimento nello spazio.
Gurps Space ha visto l'uscita anche di una discreta serie di moduli d'avventura, certo questi non sono necessari, ma potrebbero aiutare i Master alle prime armi nella creazione di una piccola campagna, dato che generare dal nulla un coerente universo fantascientifico non è una delle cose in assoluto più facili da fare.
Gurps Space sembra decisamente un prodotto convincente, chiaramente all'altezza dei suoi fratelli maggiori (Conan, Fantasy, e Cyberpunk). Estremamente Interessante. Buon Divertimento

Christian Antonini



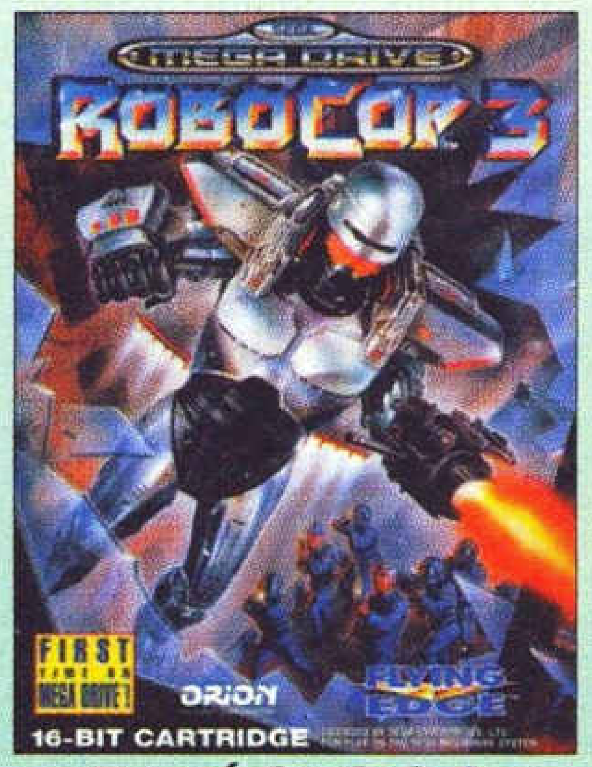
NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

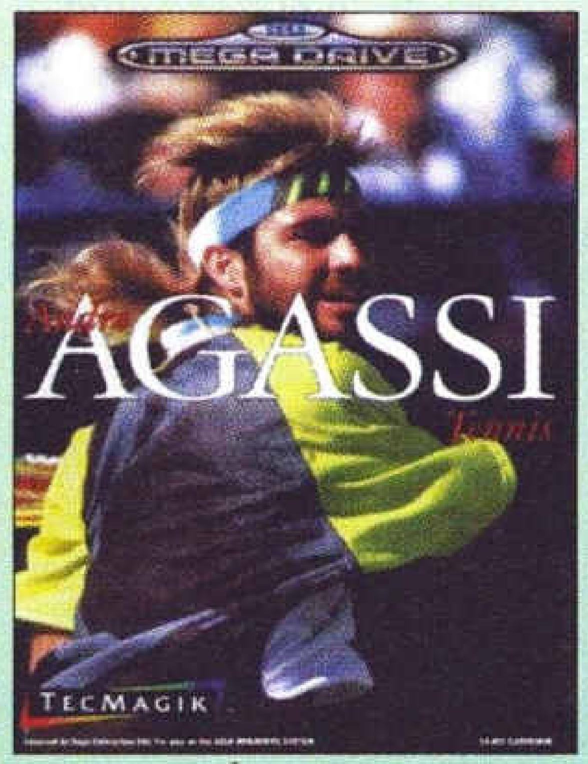
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

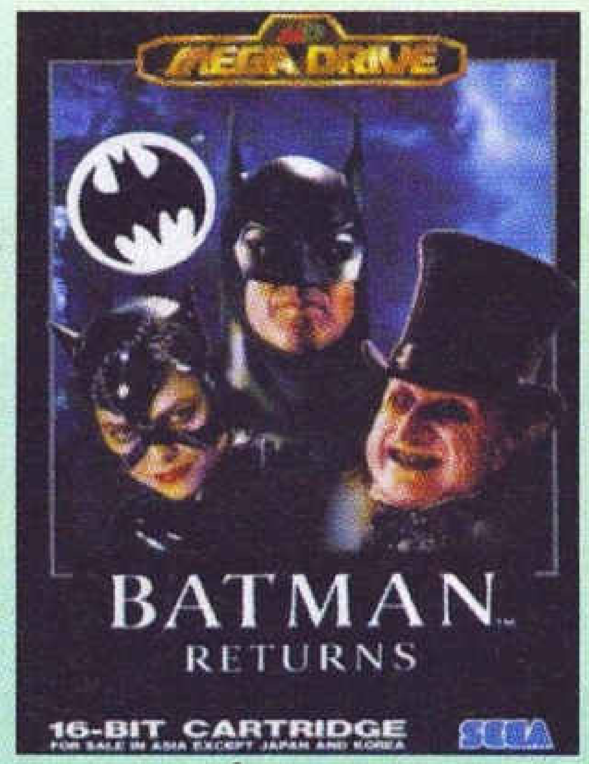
ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)



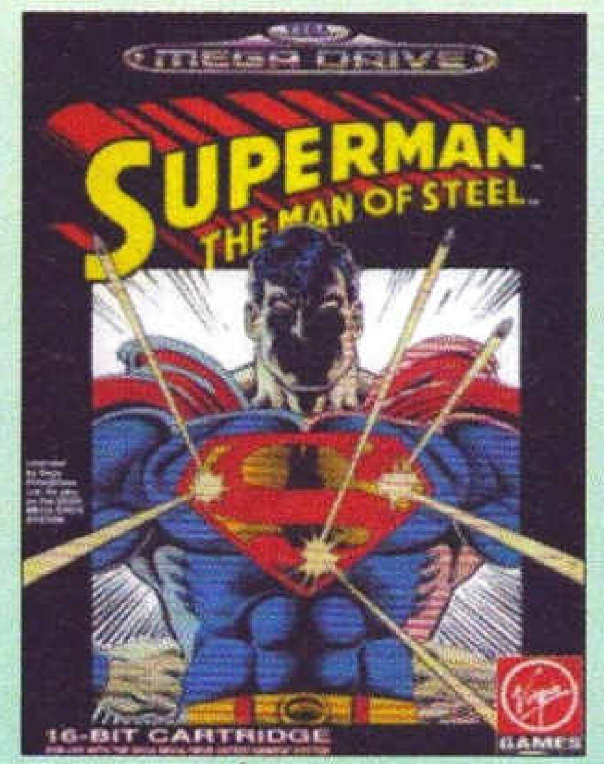
L. 49.000



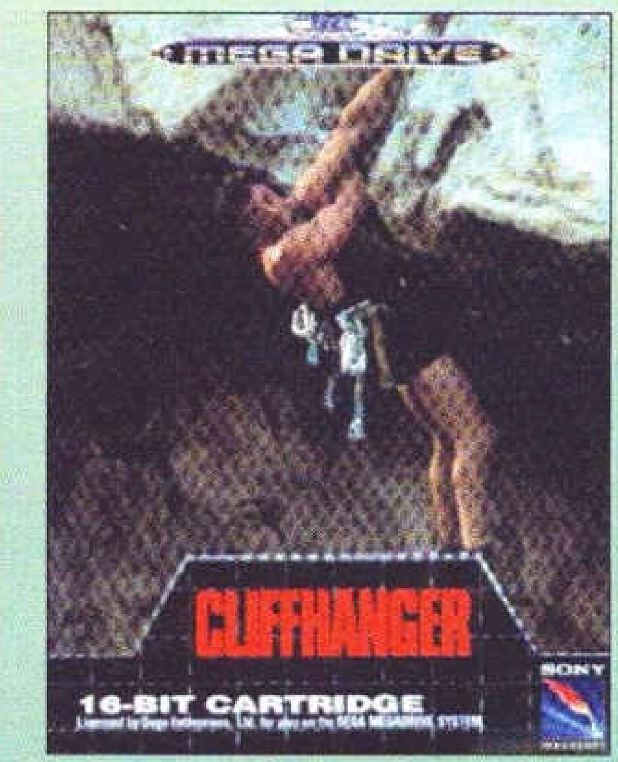
L. 49.000



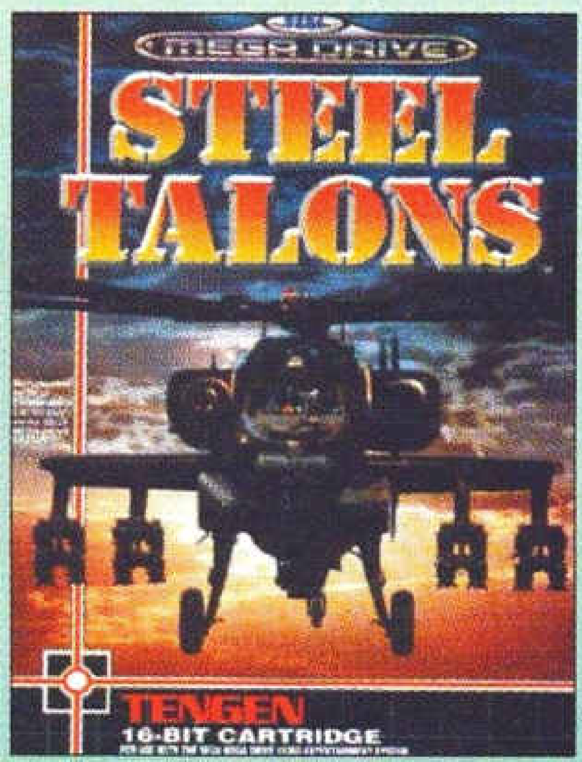
L. 49.000



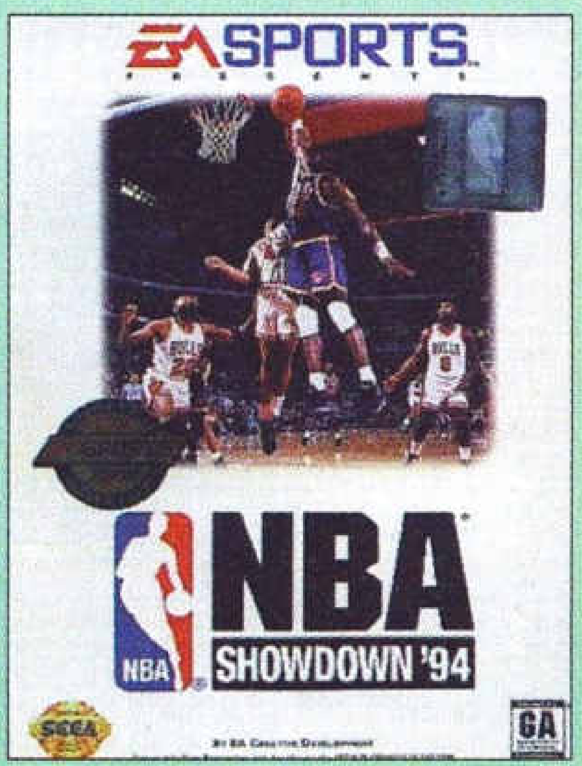
L. 49.000



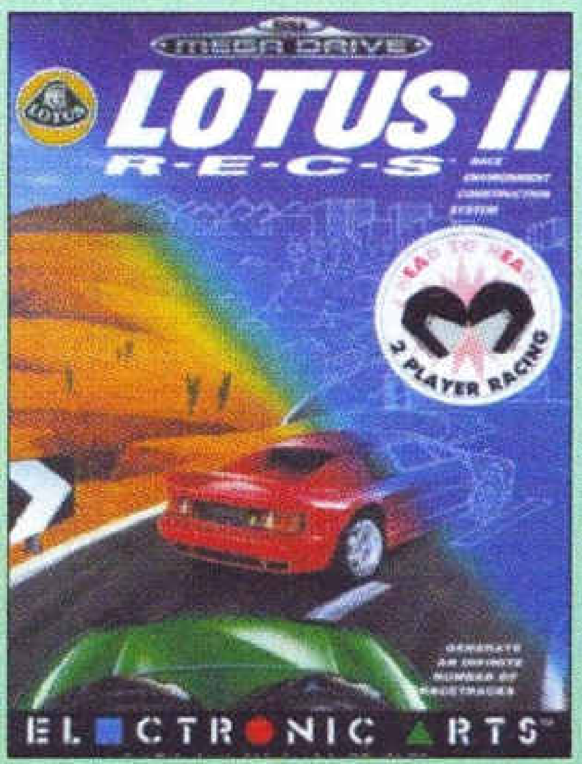
L. 49.000



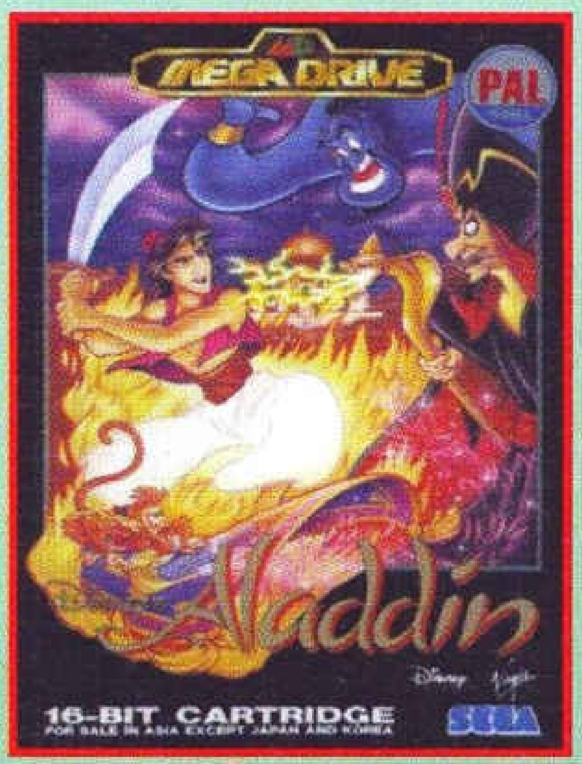
L. 49.000



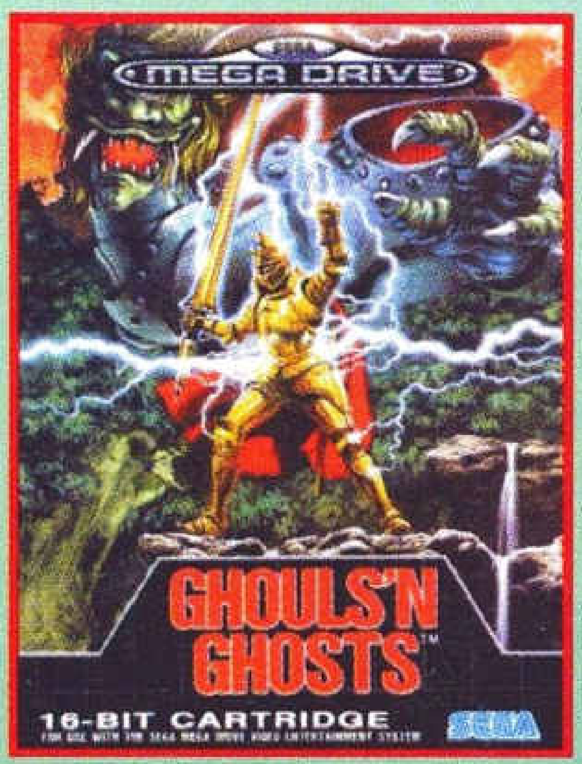
L. 109.000



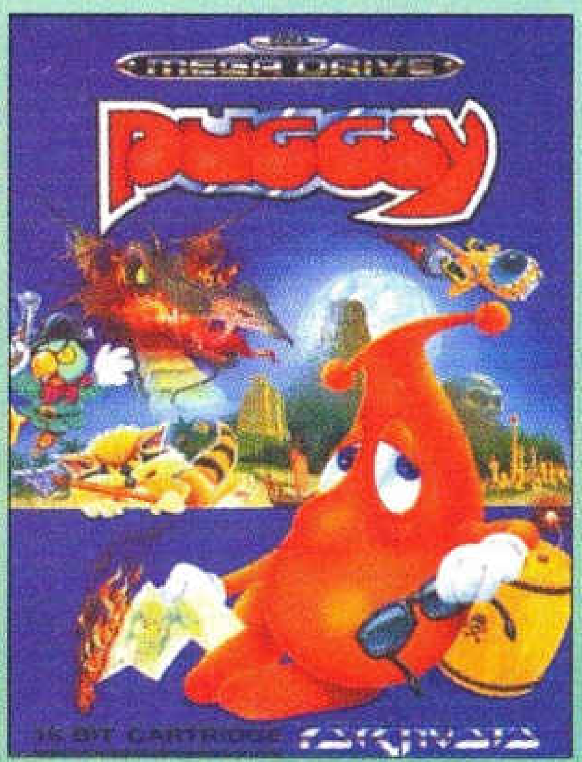
L. 69.000



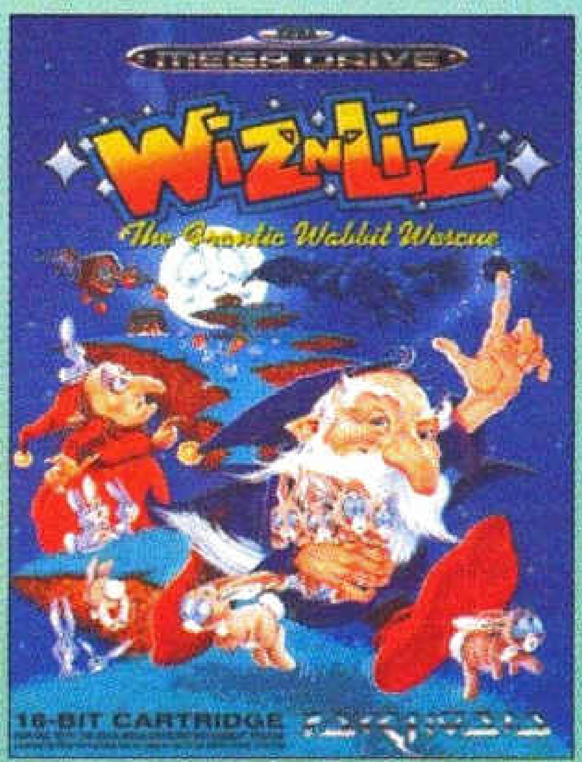
L. 69.000



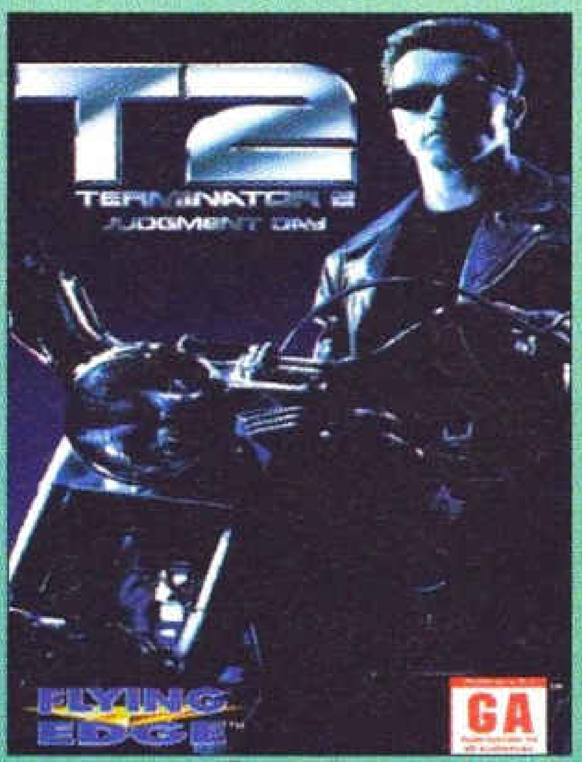
L. 49.000



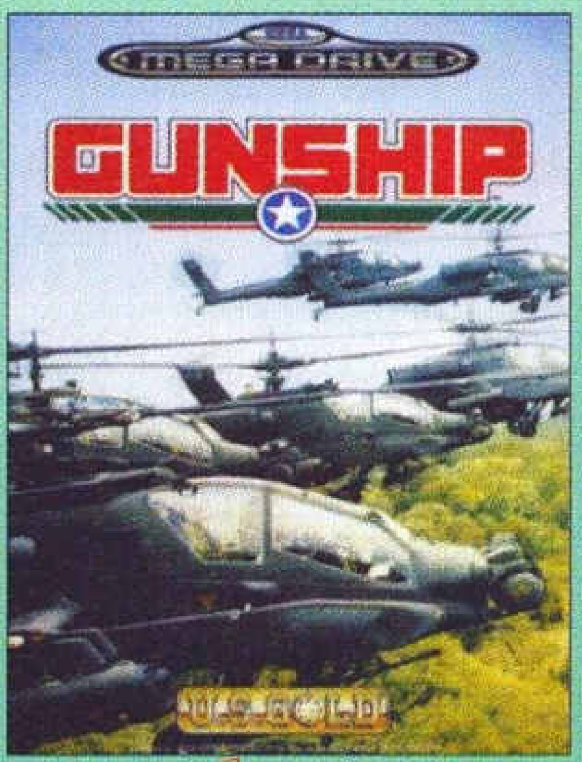
L. 49.000



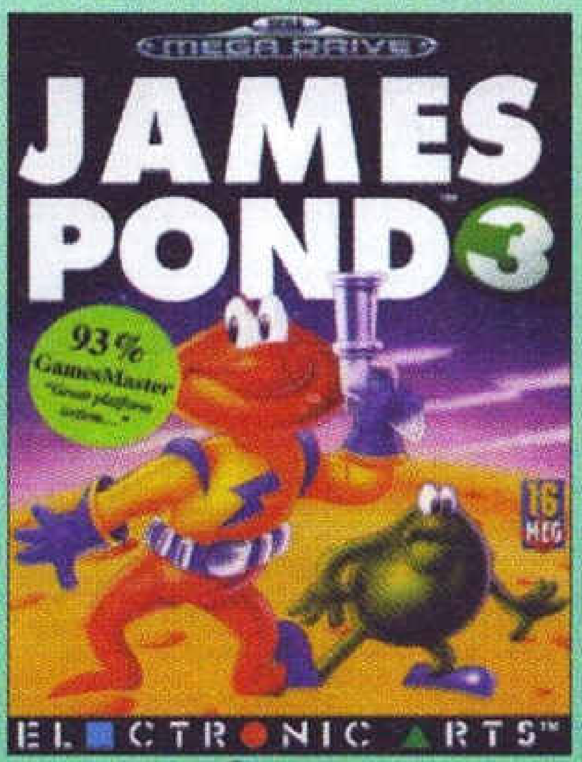
L. 49.000



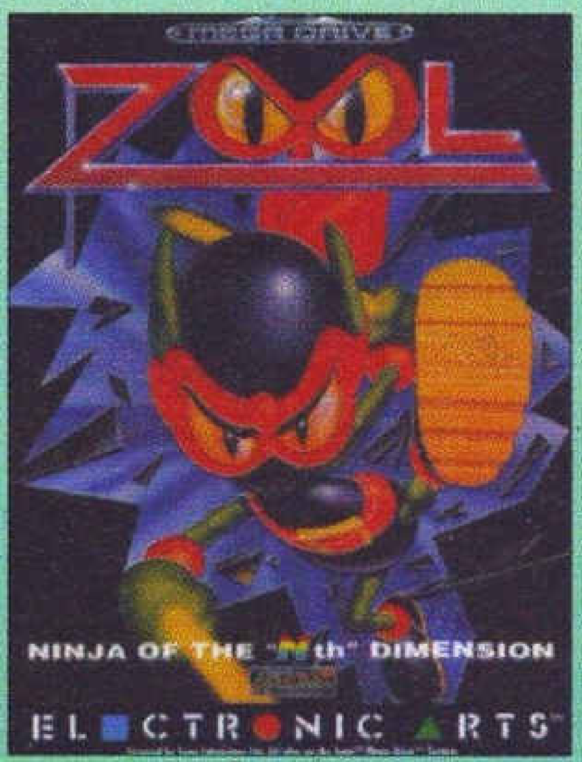
L. 69.000



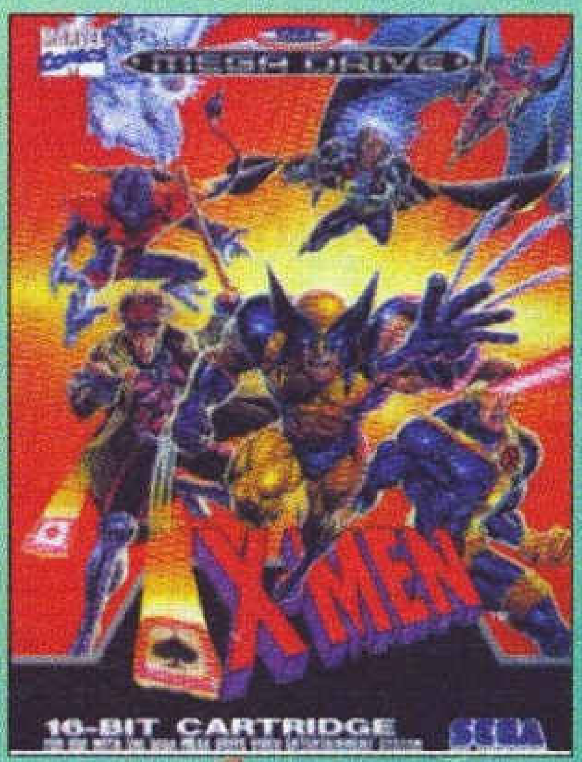
L. 69.000



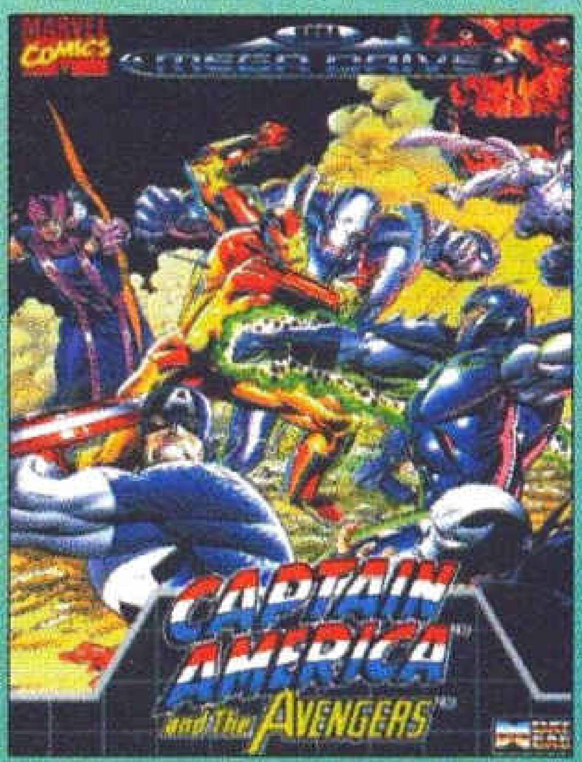
L. 69.000



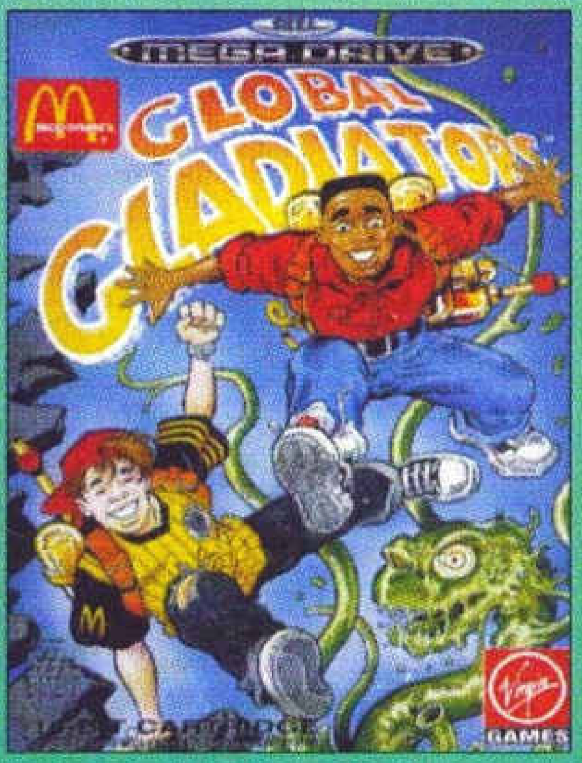
L. 69.000



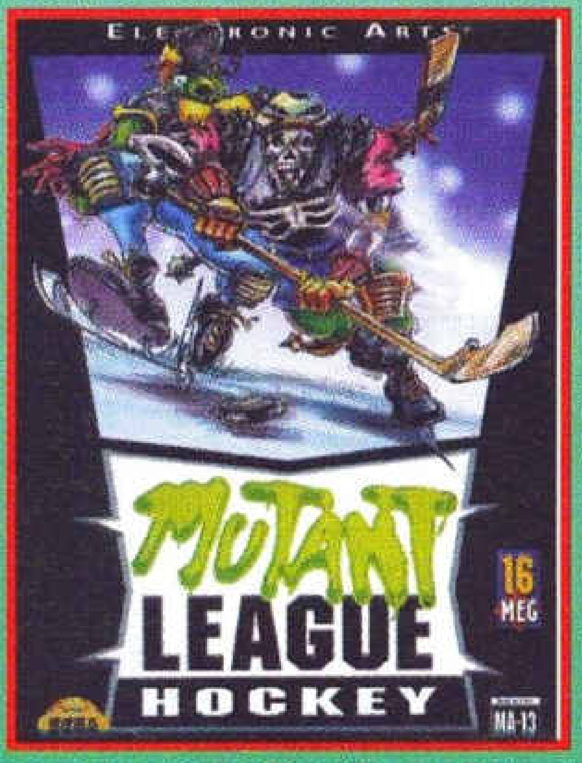
L. 69.000



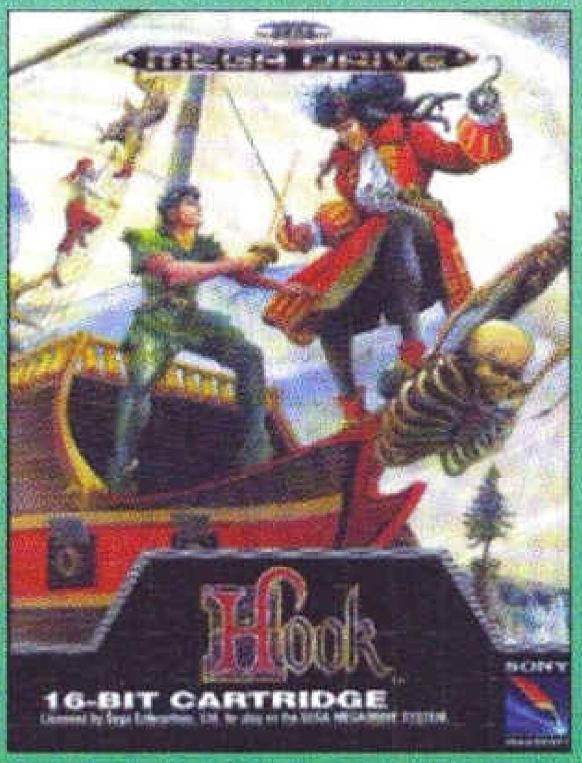
L. 69.000



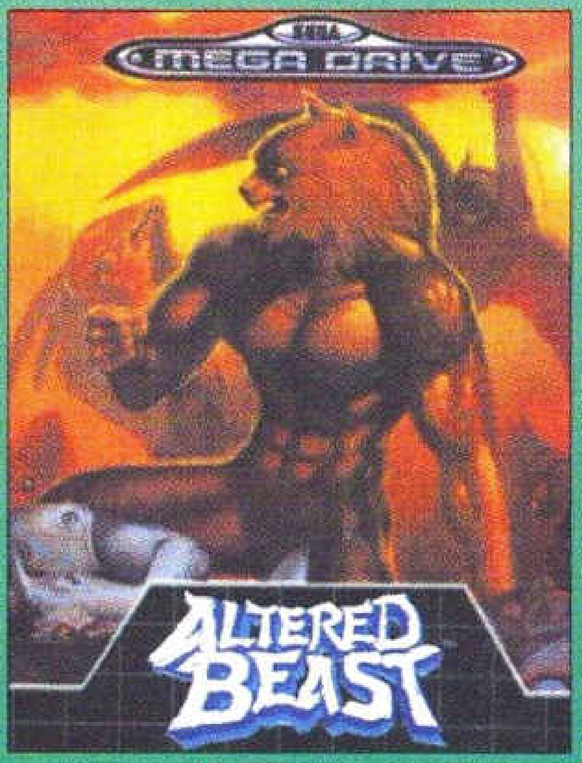
L. 59.000



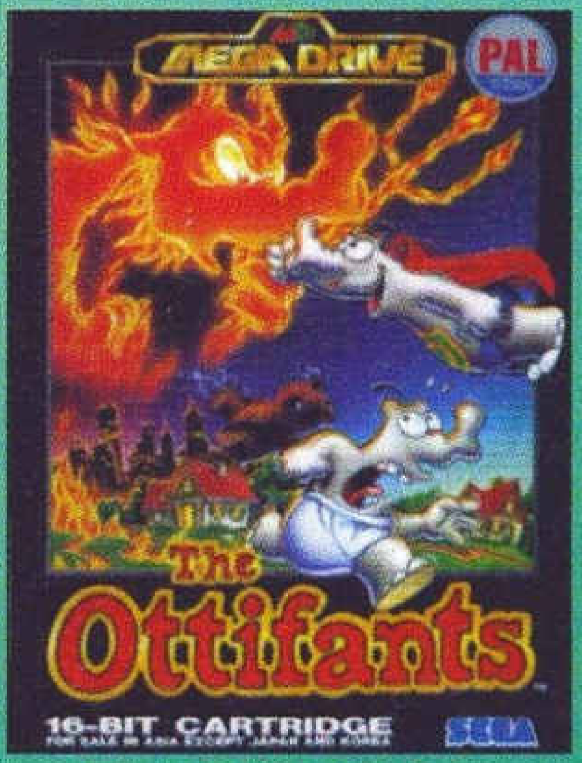
L. 89.000



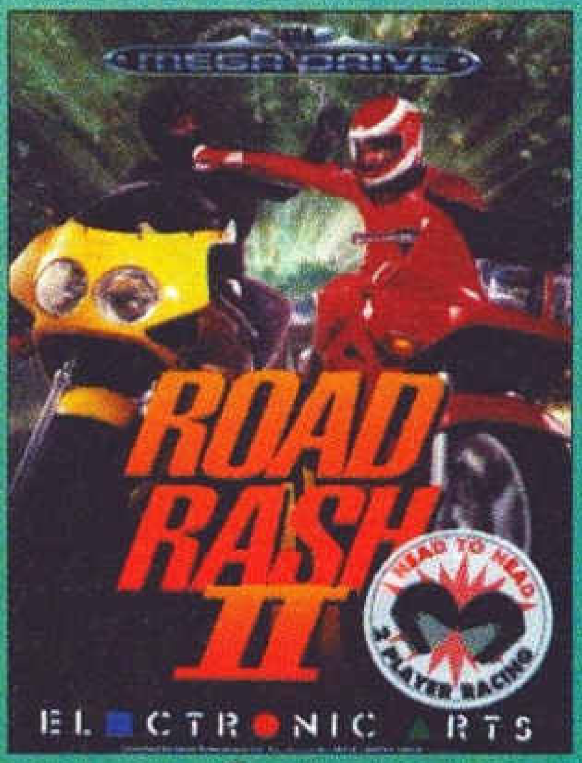
L. 49.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 69.000

OFFERTA MEGA GAMES PACK PER MEGADRIVE A L. 59.000
REVENGE OF SHINOBI - STREET OF RAGE - GOLDEN AXE

VASTA GAMMA DI GIOCHI PER GAME GEAR E MASTER SYSTEM
A PARTIRE DA L. 29.000

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

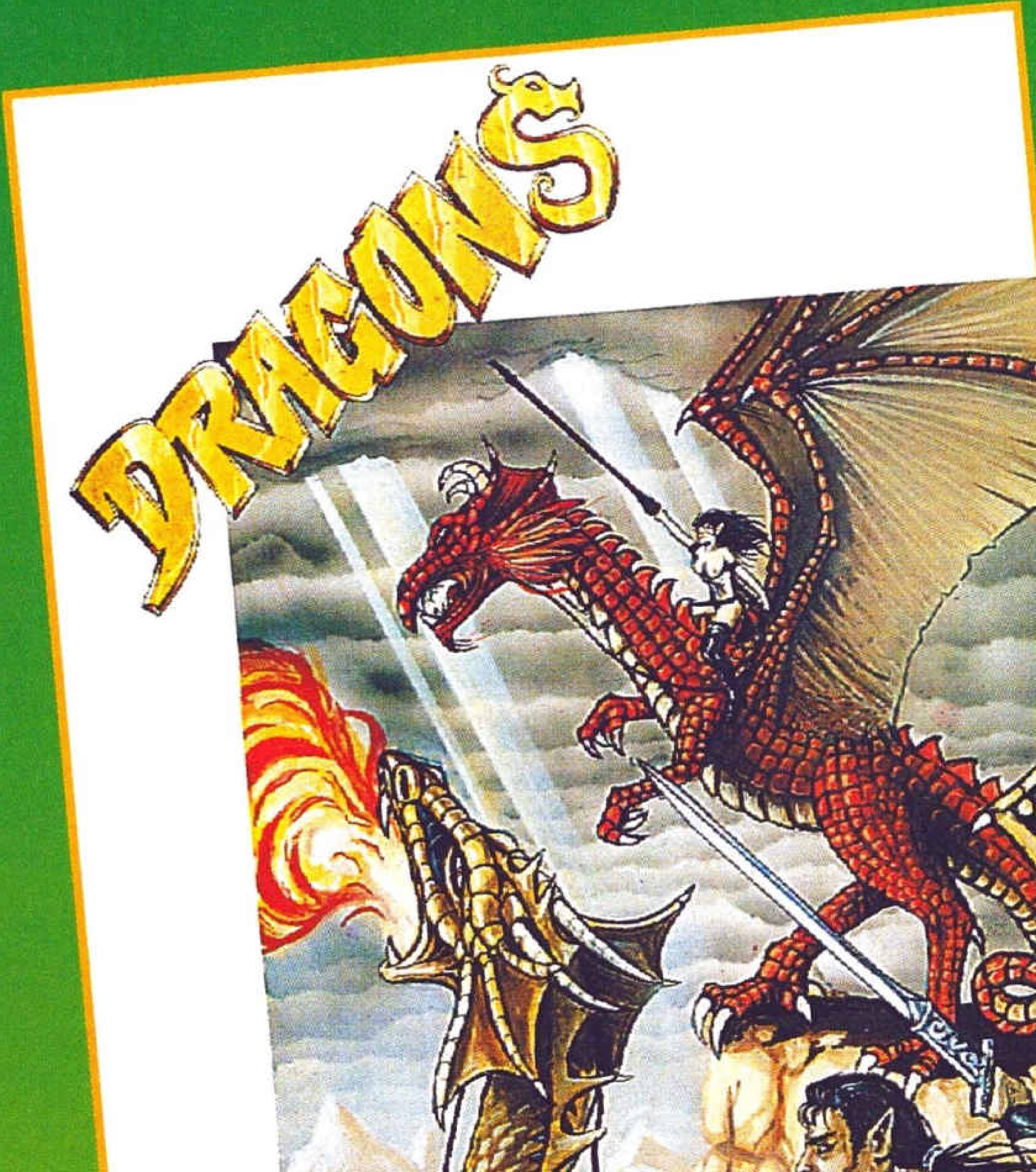
Siete stufi di combattere a bordo di navi spaziali o aerei della Prima Guerra Mondiale? Eccovi l'occasione per sfrecciare tra i venti in groppa a un maestoso drago!

DRAGONS

Qualsiasi genere letterario, così come qualsiasi genere ludico, possiede dei particolari punti fissi, delle figure praticamente immancabili a cui sono legati determinati significati. Nel fantasy, a questo proposito, non possiamo certo dimenticare i draghi, sempre imponenti e portatori di immenso potere, spesso anche particolarmente cattivi. E non sembrano certo dimenticarli quelli della 3D6, giovane casa editrice italiana che ha deciso di tentare la strada del Gioco di Ruolo e di Simulazione.
Dragons nasce interamente in Italia, anche se è assolutamente indiscutibile un forte legame con l'americano Dragon Lords, della Grenadier, nonché una base comune con Blue Max, la simulazione di scontri aerei della Stratelibri. Il gioco si svolge al di sopra di una mappa esagonata - composta da ben otto mappe più piccole - dove draghi e cavalieri di draghi devono darsi battaglia nel tentativo di guadagnare la supremazia dei cieli. Ogni giocatore, a seconda del drago che utilizza, dispone di un determinato numero di punti manovra, utilizzando i quali determina le mosse della propria creatura. Molta importanza ha anche il tipo di cavaliere, e a questo proposito troviamo una lista di possibili scelte abbastanza nutrita: Guerrieri, Scout, Maghi, Chierici e Draker. In base alla classe scelta si hanno a disposizione diversi fattori di attacco e difesa, nonché la possibilità di ricorrere a incantesimi e oggetti magici (tutti, eccetto i guerrieri, sono in grado di utilizzare la stregoneria).

Ogni turno si divide in tre fasi principali: innanzitutto è necessario determinare chi sarà a muovere per primo, con il vantaggio dell'iniziativa, poi si passa alla fase di movimento e infine ai combattimenti. Il movimento, che come abbiamo accennato viene determinato in base alla manovrabilità del drago in questione, è senza dubbio la fase più importante di tutto il gioco, e permette agli sfidanti di ottenere una posizione idonea per portare a termine gli attacchi. Anche se meno tattica, è fondamentale anche la fase di combattimento. Il giocatore deve scegliere che tipo di attacco condurre (naturalmente in base alla situazione attuale) e quindi sfruttare al massimo le proprie risorse. Oltre al corpo a corpo e alle armi da lancio, si può ricorrere all'uso di incantesimi di offesa o di oggetti magici, nonché - inutile dirlo - al devastante soffio del drago.
Rispetto a Blue Max - che, come abbiamo detto, è stato uno dei maggiori ispiratori per il sistema di Dragons - il gioco proposto dalla 3D6 presenta punti negativi e punti positivi: il sistema di gioco è ancora giovane, quindi non perfettamente sperimentato, ma risulta comunque ben strutturato e piuttosto approfondito. Molto affascinante l'ambientazione, così come la presenza di numerosi elementi tratti direttamente dai Giochi di Ruolo (integrare Dragons con Dungeons & Dragons è veramente semplicissimo). C'è da dire che le tabelle sono piuttosto numerose e la scheda leggermente complessa (niente di terribile, comunque).
Un buon gioco, sia da solo che come integrazione di qualsiasi GdR fantasy (o quasi...).

Andrea Fattori



VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES
DRAGON
ULTIMATE FIGHTER
FATAL FURY SPECIAL
STUNT RACE FX

MEGADRIVE
SUPER STREET FIGHTER
FATAL FURY 2
OUT RUNNER
WORLD HEROES

GAME BOY
WORLD CUP USA 94
LAMBORGHINI
ROAD RASH
DONKEY KONG

GAME GEAR
ASTERIX
SPIDERMAN X-MEN
MICKEY'S ULTIMATE C.
DINO BASHER

NEO GEO
WORLD HEROES JET
TOP HUNTER

CD 32
AKIRA
HEINDALLY
OVER DRIVE/ASSASIN

"ATTENZIONE" ABBIAMO PIÙ DI 20 TITOLI IN OFFERTA CHIAMATECI SUBITO!!!

"ATTENZIONE" SONO DISPONIBILI PIÙ DI 70 TITOLI PER AMIGA CD

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI USATI GARANTITI

OFFERTE DEL MESE

SUPER OFFERTE

DRAGON'S LAIR	L. 69.000
CONTRA III	L. 59.000
JURASSIK PARK	L. 69.000
THE LEGEND OF MISTICAL N.	L. 59.000
SIMPSON	L. 49.000

MEGA OFFERTE

ROBOCOP US TERMINATOR	L. 69.000
COOL SPOT	L. 59.000
RÒCKET NIGHT ADU.	L. 69.000
WORLD OF ILLUSION	L. 49.000
AGASSI TENNIS	L. 49.000

OFFERTE CONSOLLE

- GAME BOY + S. MARIO L.2 + S. MARIO L.3 — L. 189.000
- GAME GEAR + 5 GIOCHI — L. 239.000
- MEGADRIVE II + 2 JOY PAD + SONIC 2 — L. 259.000
- SUPER NES + GIOCO — L. 279.000
- AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE — L. 698.000
- 3DO PANASONIC — L. 1.189.000
- ATARI JAGUAR + GIOCO — L. 589.000
- NEO GEO + JOYSTICK — L. 599.000

SPECIAL PRICE NEW GAMES

3DO

SEWER SHARK	L. 109.000
TWISTED	L. 99.000
OUT OF THE WORLD	L. 109.000
TWENTY CENTURY VIDEO	L. 99.000
PUTT & PUTT	L. 99.000

JAGUAR

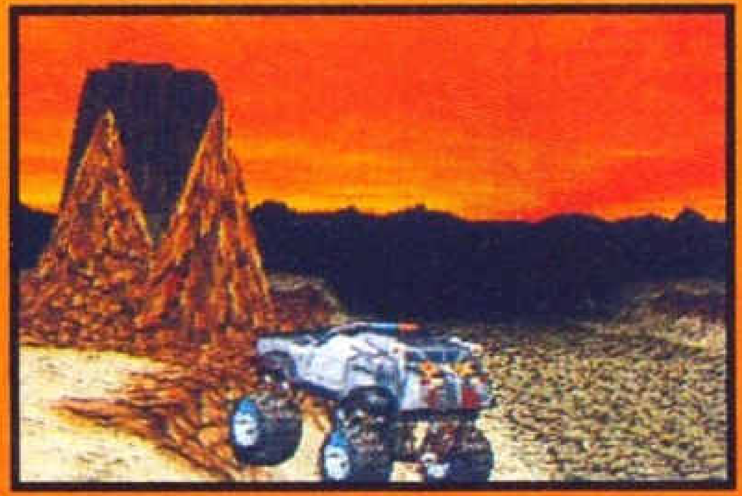
RAIDEN	L. 99.000
DINO DUNES	L. 99.000
CRESCENT GALAXY	L. 99.000

SHOCK WAVE
L. 129.000

ROAD RASH
L. 129.000

ALIEN VS PREDATOR
L. 129.000

CLUB DRIVE
L. 119.000


ORION OFF-ROAD
L. 129.000

ADULT MOVIE
SUPER MODELS GO WILD
L. 129.000

TINY TOON ADV.
L. 119.000

CHECKERTD FLAG
L. 119.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON CONSEGNA IN SOLE 24/36 ORE

CONSOLIAMOCI

Inviate il vostro annuncio a: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano, con un po' di fortuna potrete realizzare un buon affare, o per lo meno, riuscirete a liberarvi dei titoli già terminati o che non vi servono più...

Silvia

Cerco Megaman I, II e III usati per **Super Nes**. Telefonare allo 0742/381529 e chiedere di Lorenzo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega **Mega Drive**: European Club Soccer, Sonic The Hedgehog e World of Illusion in blocco a £ 180.000. Singolarmente a £70.000 World of Illusion, a £ 50.000 Sonic, a £ 70.000 European Club Soccer. Vendo inoltre un Commodore 64 completo di presa scart, un registratore e ventuno cassette a £ 100.000. Telefonare ore pasti allo 091/590663 e chiedere di Tony.

Cambio **Game Boy** più undici giochi tra cui Tetris, Baseball e una compilation di otto giochi con un PC Engine GT o un PC Engine con almeno quattro giochi. Telefonare allo 0573/39417 e chiedere di Daniele.

Compro **Neo Geo** più presa scart, due joystick, la cartuccia Fatal Fury oppure Art of Fighting II o altro. Spesa massima £ 600.000. Telefonare allo 011/9969404 e chiedere di Felice. Annuncio valido solo per Torino e provincia.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Batman e Batman Returns a £ 90.000, Terminator e T2 the Arcade Game a £ 100.000, Alien III a £ 80.000, General Chaos a £ 80.000, Agassi Tennis a £ 70.000, Another World a £ 80.000, Mega Adaptor per cartucce americane e giapponesi a £ 20.000. Telefonare allo 0921/22166 e chiedere di Giuseppe.

Vendo cartucce per **Super Nes** a partire da £ 30.000, più di quaranta titoli tra cui: Macross, Mortal Kombat, Soulblazer, GP-1, R-Type III, Super Turrican. Telefonare allo 035/988242 e chiedere di Bonetti Lorenzo.

Vendo **PC Engine Duo** più dieci giochi, un joypad, alimentatore e imballi originali, il tutto a £ 850.000. Telefonare allo 0187/20114 e chiedere di Marco.

Vendo **Neo Geo** con trasformatore, presa scart, joypad, Super Sidekicks, il tutto a £ 700.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0185/285289 e chiedere di Daniele.

Vendo le seguenti console: **Super Nes** (compatibile con Super Famicom) con due giochi, Mega Drive (compatibile con Jap-Usa-Euro) con sette giochi e Neo Geo con tre giochi. La vendita può essere effettuata sia in blocco che singolarmente. Telefonare dopo le ore 14:00 allo 02/9692001 e chiedere di Stefano.

Vendo **Mega CD** giapponese completo di alimentatore e due giochi. Il tutto a £ 500.000. Telefonare allo 02/90110825 e chiedere di Mirko. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo **Amiga CD32** a sole £ 500.000. Telefonare allo 0382/26642 e chiedere di Luca.

Vendo **Game Gear** completo di alimentatore e tre giochi a £ 250.000. Telefonare allo 081/5362865.

Vendo **Super Nintendo** italiano più due joypad, Super Mario World, Super Star Wars, adattatore universale. Il tutto a £ 250.000. Telefonare allo 055/321116 e chiedere di Stefano.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Cyberball a £ 35.000, Kid Kameron a £ 35.000, E-Swat a £ 35.000 e Dick Tracy a £ 50.000. Telefonare dalle ore 18:00 in poi allo 011/9014639 e chiedere di Bruno.

Vendo o scambio molte cartucce per **Game Gear** o Mega Drive. Telefonare, ore pasti, allo 06/76906508 e chiedere di Massimo.

Vendo, scambio, compro cartucce per **Neo Geo**, Super Nes, Mega Drive e Game Gear. Telefonare, ore pasti, allo 0883/613562 e chiedere di Nicola.

Vendo le seguenti cartucce per **Game Boy**: The Amazing Spider Man, Bubble Ghost, Batman, Star Trek, Battle Unit Zeoth, a £ 35.000 l'uno. Telefonare, ore pasti, allo 0967/45030.

Vendo i seguenti giochi per Sega **Master System**: Dynamite Duke, Back To The Future II, Strider, Tecmo World Cup '93 e Shadow Dancer. Telefonare allo 0372/844662 e chiedere di Alessandro. Annuncio valido solo per la Lombardia.

Vendo Sega **Master System** completo di due joypad, imballi originali e tre giochi a £ 160.000. Vendo anche separatamente. Telefonare allo 0322/497931 e chiedere di Alessandro. Annuncio valido solo per il Piemonte.

Vendo Sega **Mega Drive** con joypad, convertitore Euro-Japan e quattro giochi. Il tutto a £ 320.000. Telefonare, dalle ore 12:00 alle ore 14:00 dal lunedì al giovedì, allo 0331/684531 e chiedere di Gianluca.

Vendo per **Super Nes** Nintendo la cartuccia "Super Mario Kart" a £ 69.000 trattabili. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 18:00, allo 0881/967379 e chiedere di Antonio.

Vendo Sega **Mega Drive** completo di joypad, alimentatore, convertitore per giochi giapponesi, Sonic, Sonic II, Thunderforce III, Streets of Rage e Speedball II, il tutto a £ 330.000. Telefonare allo 085/4982432 e chiedere di Alessio.

Vendo i seguenti titoli per **Mega Drive**: Golden Axe a £ 35.000, Alien Storm a £ 40.000 e Super Thunder Blade a £ 35.000. Telefonare, dalle ore 15:00 alle ore 17:00 allo 051/261411 e chiedere di Thomas. Possibilmente in provincia di Bologna.

Vendo Sega **Game Gear** con alimentatore e nove giochi a £ 500.000. Oppure vendo le cartucce separatamente a £ 35.000 l'una. Telefonare, dalle ore 14:00 in poi, allo 02/47995402 e chiedere di Massimo.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Mortal Kombat a £ 75.000, Another World, European Club Soccer e Power Athlete a £ 35.000 l'una. Oppure le vendo in blocco a £ 150.000. Telefonare (ore pasti) dal martedì al sabato allo 049/9700821 e chiedere di Thomas.

Cerco **PC Engine Duo**. Sono anche disposto a scambiarlo con cartucce per Super Famicom. Telefonare allo 0425/422226 e chiedere di Federico.

Cerco **PC Engine Duo** e Arcade Card. Telefonare allo 0836/569245 e chiedere di Alessandro.

Vendo i seguenti giochi per **3DO** Panasonic: Total Eclypse a £ 80.000 e Night Trap a £ 70.000. Sono anche disposto a scambiarli. Telefonare, dopo le ore 20:00, allo 051/944476 e chiedere di Fabio.

Vendo **Nintendo** con tre giochi a £ 130.000. Telefonare, ore pasti, allo 0331/882002 e chiedere di Daniele.

Vendo per Sega **Mega Drive** i seguenti titoli: Moonwalker, Dick Tracy, Batman, Spider Man, Global Gladiators e Streets of Rage II. Il tutto a £ 250.000. Telefonare ore pasti allo 0932/982326 e chiedere di Simone.

Vendo **Nes** più cinque giochi al miglior offerente oppure lo scambio con giochi per Game Boy. Telefonare, dopo le ore 19:30, allo 02/97290572 e chiedere di Andrea.

Vendo **Neo Geo** completo di trasformatore, cavi e tre giochi. Il tutto a £ 770.000. Telefonare ore pasti allo 02/7491288 d chiedere di Stefano.

Vendo per **Super Nintendo** Pal "Super Soccer" a £ 50.000 trattabili. Telefonare, dopo le ore 14:00, allo 0874/69327 e chiedere di Giovanni.

Vendo **Super Nintendo** completo di pad, cavi, due converter, SMW, Street Fighter II Turbo. Il tutto a £ 250.000. Vendo anche Game Gear con tre giochi e accessori a £ 250.000. Telefonare allo 0331/552772 e chiedere di Marco.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: F1 Ferrari Grand Prix Challenge a £ 80.000, World Cup 92 e Thunder Force IV a £ 90.000. Oppure scambio il tutto con giochi per Game Gear. Telefonare ore pasti allo 0831/763131 e chiedere di Ettore.

Vendo i seguenti giochi per Sega **Mega Drive**: Altered Beast a £ 30.000, Turbo Out Run a £ 40.000, Winter Challenge a £ 40.000, Stormlord a £ 20.000, oppure vendo il tutto in blocco a £ 140.000. Vendo inoltre Commodore 64 completo di tastiera, registratore alimentatore, cavo, due joystick e più di duecento giochi a £ 200.000. Telefonare, dalle ore 14:30 alle ore 15:30 oppure dalle ore 20:00 alle ore 21:00, allo 0985/88023 e chiedere di Christian.

CONTROL YO

Luglio e Agosto sono per eccellenza i mesi dedicati al mare e alla montagna, ma, si sa, il posto per la console preferita nella valigia si trova sempre, magari scroccando il televisore a qualche ignaro amico... Beh, ma non mi voglio affatto dilungare, quindi vi do appuntamento a settembre più in forma che mai, non dimenticando però di ricordarvi (che gran gioco di parole) il nostro indirizzo: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Control Your Console - La console per cui il trucco gira è ... - Casella Postale 853 - 20101 Milano... Buon Natale di tutto cuore...

Dave

SUPER FAMICOM BUSTERS

MORTAL KOMBAT

Questo trucco funziona esclusivamente con la Pro Action

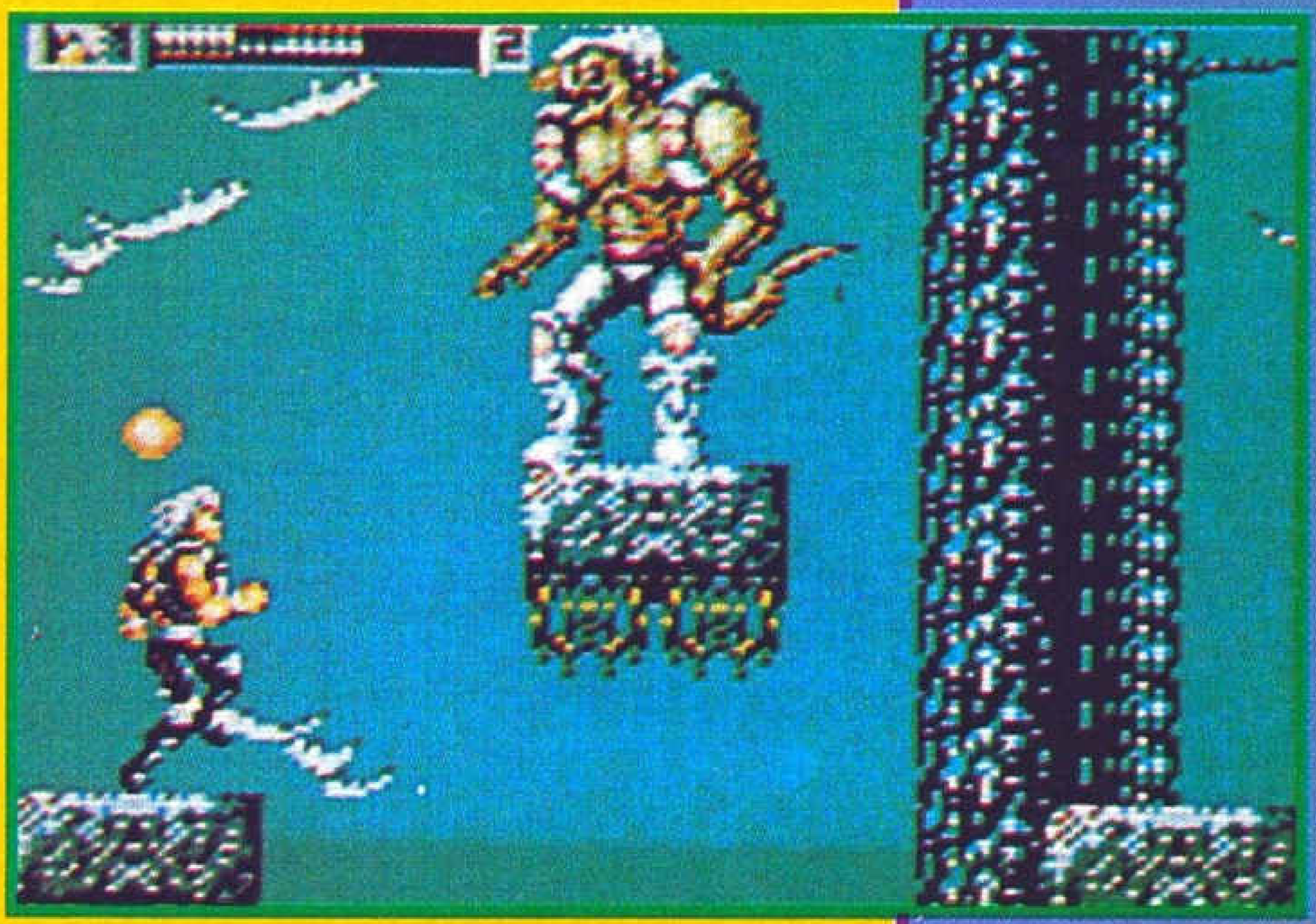
Replay 2. Se volete eliminare la stupidissima censura basta digitare correttamente i seguenti codici:

80E6 9B08
08C2 30A2
0000 A916

009F 3014
80E8 E8E0
0800 D0F2
2808 E220
9C21 215C
A1E6 8000

WOLFCHILD

Invulnerabilità: attraversate il primo livello e uccidete il guardiano. Appena alzerete il braccio in segno di vittoria premete A, B e start contemporaneamente (fatelo due volte per sicurezza), in questo modo diventerete invulnerabili, ma evitate le icone che restituiscono l'energia o perderete questo vantaggio. Grazie a Marco Francescato...



NBA JAM

Selezionate il livello very hard e inserite la sigla "JOR" (Jordan). inserite poi una di queste password:

1) 4XVVQD5-W24X2B3
2) XZZMN5C-1K5ZBXT
3) BYXHQWB-YRWX4XT
4) V11PQ5Z-2PSQCNW
5) 4CXHQWB-YPMX4WY
6) X11TN5Z-2MJQCRW
7) 2YWKJRX-XPHN3YR
8) QXZRL5C-1MVYBWT
9) ZSQQL33-RS4TX53
10) SWXMJWC-YFXX4PT

11) 3Z41JBG-55C1GGT
12) RSPNLYN-QJZKWS1
13) 15XMLWC-YQNX45T
14) PY1TJ51-2NKQCJR
15) YWWKJRY-XQJJ3QR
16) NLFNKYN-QKQFWN2
17) XVGQK34-WTBYXX4
18) QJKXMZX-ZR3R152
19) ZGFNMYV-VT2PRZ2
20) NBV1KBG-F2F5BQV
21) X1JVKT5-Y3PZVQ4
22) QZGQM24-WPXYRQ4
23) ZBZ1M5G-FG1552V
24) NQQZK32-11Y1WQ4
25) XCGJKNP-SRQNNN2
26) QKXYM1X-DX3W455
27) ZJVTMRW-C4TV255

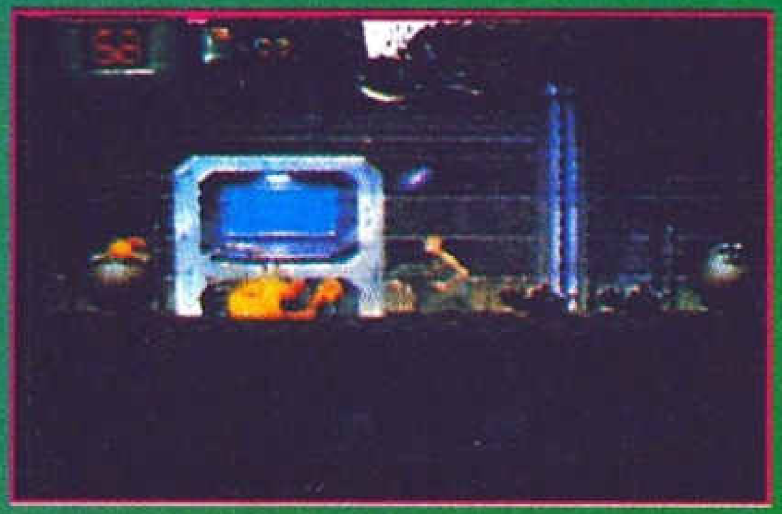
Ovviamente ogni partita è stata vinta. Ringraziamo per questo Paolo Cesana...

FINAL FIGHT 2

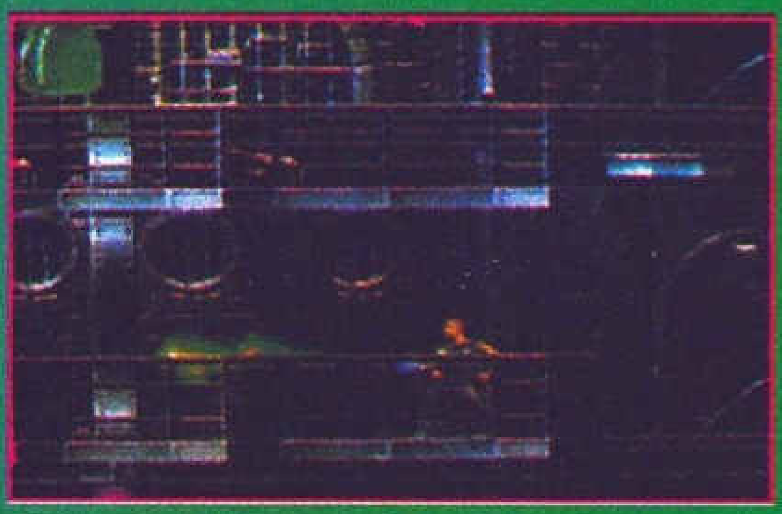
Per usare lo stesso personaggio nel modo 2P: nello schermo dei titoli, quando si sceglie se giocare o accedere alle opzioni, premete basso, basso, alto, alto, destra, sinistra, destra sinistra e i tasti L e R contemporaneamente. Lo schermo diventerà blu, e scegliendo il modo 2P entrambi i giocatori potranno usare lo stesso personaggio, ma con colori differenti...

ALIEN 3

Questo trucco può essere attivato durante il gioco; con il secondo joypad premete in ordine



A, B, Y, X. Da ora, sul primo pad, la pressione di A attiva l'in-



vincibilità, B l'invulnerabilità, X attiva le armi illimitate. N. B. Bisogna premere A, B, X, Y una volta per ogni "imbroglio" che si vuole attivare...

TMNT TOURNAMENT FIGHTER

Quando appare il titolo schiacciate su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B, A. Nelle option ci sarà una nuova velocità (3).

SUPER MARIO WORLD

Questo utile trucchetto si potrà saltare gran parte del gioco per svolazzare direttamente all'ultimo castello, dove il temibile Bowster è in attesa... Quello che bisogna fare è molto semplice: entrati nella Road Star (è necessario però avere il mantello, altrimenti il trucco non funziona) e arrivati dove c'è il tubo sospeso in aria, proseguendo ancora avanti si notano in basso una chiave e una serratura. Tutto quel che si deve fare è scendere lentamente muovendosi a sinistra e a destra, salire sulla pedana e inserire la chiave nella serratura...

OUR CONSOLE

MEGA DRIVE BUSTERS

MEGA-LO-MANIA

Servono i soliti codici? Beh, allora ringraziate tutti il nostro caro Sergio, che si è preso la briga di spedirceli...

CESAR (verde)

Livello	Password
1	UUADNCYIWMC
2	BDOCFSHAZAI
3	CSQAXHVMITG
4	AXQALDDMITC
5	NBODVSUPGTS
6	FNCDDZOMEHY
7	ULRAXDDYDBQ
8	SWCAOLDOGHE
9	TKMCDVNECHU
10	RPMCSEOBCHO

OBERON (giallo)

Livello	Password
2	JPKAQTATATR
3	XQWBOYBAABJ
4	HAODSSUAFNJ
5	QFRAQDDXDBR

SCARLET (rossa)

Livello	Password
1	SIZCSVLOPNL
2	VWYAUGHVSHX
3	ZMECMCCTVHD
4	XRECEEITVHZ
5	DPMDAMIHYNX
6	NQZAYINLUNH
7	DRVAYIABQHX
8	XJMAQLMARHX

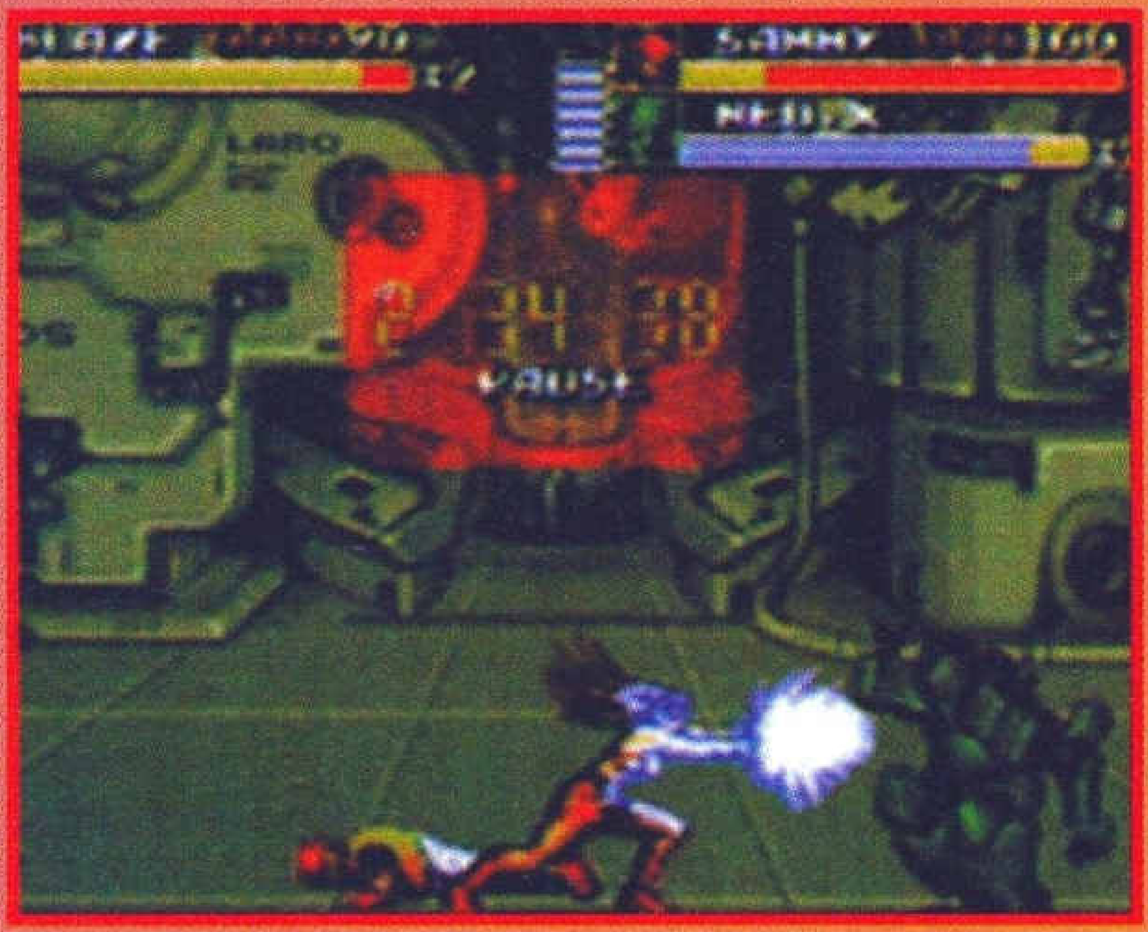
MADCAP (blu)

Livello	Password
2	NFOCVTNAZAK
3	QUQAJDDMITI
4	QTSCFZKGOTW
5	QXODVRXRONK

Buon divertimento!!! (a proposito di codici: il numero della carta di credito di Dave è... Naaah, è troppo cattiva... NdP)

STREETS OF RAGE III

Ecco a voi alcune dritte (una di queste veramente carina) per questo poderoso titolo per Mega Drive, ringraziamo di cuore Giorgio Provinciali... Lo volete un quinto personaggio da selezionare? Bene, allora fate come segue: giunti alla fine della prima parte del secondo livello, non uccidete Victy (il canguro vestito alla Sagat che mena pugni e calci a più non posso), ma limitatevi ad allontanarlo con qualche colpo. Una volta ucciso il suo compagno con la frusta Victy se la darà a gambe. Ora, se vorrete selezionarlo in futuro (ma durante la stessa partita), non vi resta altro da fare se non di sceglierlo, al momento di continuare, tra gli altri personaggi... Non vi basta? Magari vorreste anche un metodo per terminare in fretta il quinto livello? Bene, allora, al termine della prima parte del quinto livello, non tirate un pugno sulla porta azzurra davanti a voi, ma andate in alto alla ricerca di una con il colore diverso dalle altre (è la più viola). Ora tirate un bel pugno sulla porta ed eccovi in una stanza bonus con qualche nemico, terminata la quale, sarete proprio alla fine dello stage...



EUROPEAN CLUB SOCCER

Prima una dritta, poi una bella password: allora, se volete segnare sempre a ogni rigore, premete B + basso contemporaneamente... Ma se ciò non fosse abbastanza, il codice CEEACUIGA vi immetterà immediatamente alla finale...

USA BASKETBALL

Nella fase di "tournament", per vincere "almeno" la maggior parte delle squadre durante la qualificazione ma anche la finalissima selezionate gli USA con il seguente quintetto:
Stockton (forward)
Johnson (forward)
Jordan (center)
Barkley (guard)
Pippen (guard)
in quella posizione Jordan si troverà quasi sempre da solo e sarà possibile farlo schiacciare...

NBA JAM

Se la squadra avversaria sbaglia un tiro con la palla infuocata, realizzate un tiro da tre punti, vi riuscirà e ne potrete fare ancora due... Grazie di cuore a NBA Antonio...

GREEN DOG

Ecco un trucco per lanciare il freesby: durante il gioco mettete in pausa e successivamente premete, uno dopo l'altro e velocemente, i tasti C, A, B, A, sinistra, sinistra. Se sentite un campanello trillare, tutto è stato eseguito correttamente. Un super grazie al nostro amico JPG...

CHUCK ROCK 2

Ecco a voi un bel trucco per avanzare nei livelli. Mettete in pausa e premete B, A, destra, A, C, su, giù, A. Ricominciate il gioco, mettete in pausa un'altra volta e premete A, destra per avanzare di un livello, oppure A, su per saltare una zona...

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039 - 6082088

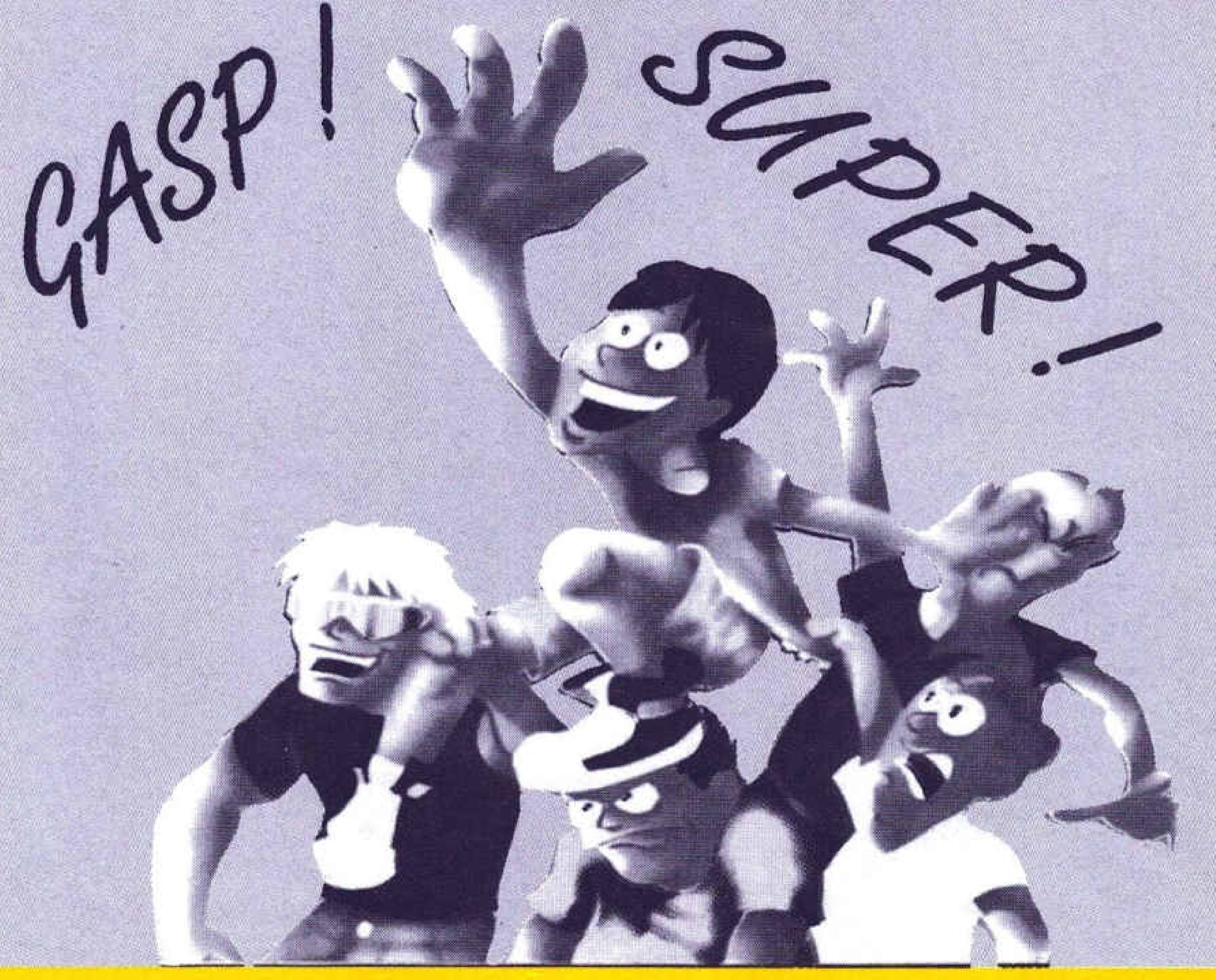
ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
JOYSTIC PRO 4 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYSTIC PRO 5 6 TASTI LARGE	79.000
MEGAKEY 2- PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	269.000
CONSOLE MD.2 + 2 JOIPAD	229.000
--GIOCHI MEGADRIVE USA-JAP-ITA--	
ALIEN STORM	37.000
ALISIA DRAGON	36.000
ALTERED BEAST	38.000
ANDRE AGASSI TENNIS	40.000
ANOTHER WORLD	45.000
ARCH RIVALS	44.000
ART OF FIGHTING	79.000
BATMAN RETURNS	45.000
CAPTAIN PLANET	49.000
CHAKAN	45.000
CHIKI CHIKI BOY	40.000
CLIFFHANGER	49.000
COSMIC SPACEHEADS	59.000
DJ BOY	35.000
DRAGON BALL Z	telefona!
BART SIMPSON	60.000
ETERNAL CHAMPIONS	109.000
F1 MARIO ANDRETTI	128.000
FIFA SOCCER	99.000
GHOULS & GHOST	39.000
GLOBAL GLADIATORS	44.500
GOLDEN AXE	35.000
GRAND SLAM TENNIS	39.900
GUNSTAR HEROES	69.000
HARD DRIVING	39.900
JAMES BOND 007	44.500
JAMMIT !	telefona!
JUNGLE STRIKE	69.000
KICK OFF 3	telefona!
KING OF MONSTER	44.500
LAST BATTLE	36.000
LOTUS 2	55.000
MICKEY & DONALD	55.000
MORTAL KOMBAT	94.000
ONE ON ONE BASKET	39.000
PUGSY	48.000
RITORNO AL FUTURO 3	42.900
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	78.000
SIMPSON	39.000
SPACE HARRIER II	37.000
SPIDERMAN	39.000
SUPER HANG ON	39.000
SUPER JAMES POND 3	79.000
SUPER KICK OFF	55.000
SUPER MONACO GP 2	49.000
SUPER OFF ROAD RACING	45.000
SUPERMAN	49.000
TALMIT ADV.	44.500
TAZMANIA	49.000
TOKI	45.000
TWO CRUDE DUDE	39.000
UNIVERSAL SOLDIER	45.000
VIRTUAL RACING	134.000
WONDER BOY MW	39.000
WORLD CUP USA 94	telefona!
WWF WRESTLWMANIA	49.000
ZOOL	79.000

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!!!

RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD NBA JAM	92000	MD T2 the movie	49000
MD SPIDERMAN XMAN	47000	MD WIZ n LIZ	45000
MD JURASSIC	69000	MD SONIC 3	99000
MD VIRTUAL R.	134000	MD INDIANA J.	44000
MD UNIVERS.SOL.	45000	MD HARD DRIV.	39500
MD GLOBAL GLAD.	44500	MD ALISIA DRAG.	36000
MD STREET OF RAGE 3	95000	MD STREET FIGH.II	95000
GG NBA JAM	59000	GG T2 the movie	38000
GG ROBOCOP 3	38000	GG MORTAL C.	46000
GG HOOK	39000	GG DRACULA	39000
SNES NBA JAM	118000	SNES T2 ARCAD	53000
SNES spederman xman	65000	SNES KICK OFF	63000
SNES SENSIBLE S.	90000	SNES JURASSIC	73000

ECCEZZIONALE PER IL TUO GAME BOY
PREZZI PAZZI A PARTIRE DA L. 29.000
TELEFONA SUBITO!!!!!!



GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
ALIMENTATORE	18.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
-------GIOCHI GAME GEAR-----------	
ADDAMS FAMILY	52.000
ALADDIN	63.000
ALIENS 3	49.000
AXE BATTLER	47.000
BART SIMPSON vs SP.MUT.	42.000
CHAKAN	39.000
COSMIC SPACEHEAD	39.000
GLOBAL GLADIATORS	42.000
GP-RIDERS	55.000
LAST ACTION HERO	45.000
MARBLE MADNESS	42.000
MASTER OF DARKNES	42.000
SONIC & TAILS	59.000
SUP.OFF ROAD	26.000
SUPER STAR WARS	55.000
WILLY IL COYOTE	52.000
WORLD CUP USA 94	telefona!
----- GIOCHI MASTER SYSTEM---------	
AFTER BURNER	29.000
ALEX KIDD	29.000
BANK PANIC	27.000
DONALD DUCK	37.000
GOLDEN AXE	29.900
INDIANA JONES	37.000
JAMES BOND 007	37.000
PIT FIGHTER	32.500
PREDATOR 2	37.000
PRINCE OF PERSIA	37.000
R-TYPE	29.000
RENEGADE	37.000
RITORNO AL FUT.3	32.500
RUNNING BATTLE	24.000
SPIDERMAN 2	32.000
T2 THE MOVIE	32.000
VIGILANTE	24.000
CONSOLE S.NINTENDO ITA.	229.000
ADATTATORE UNIVERSALE	25.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
--------GIOCHI SUPER NINTENDO------	
AMAZING TENNIS	69.000
CHUCK ROCK	65.000
DRACULA	69.000
FATAL FURY	79.000
FIFA INTER.SOCCER	super prezzo!
FINAL FIGHT 2	59.000
FLASHBACK	79.000
KEVIN KEEGAN	58.000
KICK OFF 3	telefona!
NINJA WARRIORS	109.000
SOCCER KID	89.000
SUPER NINJA BOY	69.000
SUPER TRODDLERS	69.000
TAZMANIA	65.000
USA ICE HOCKEY	69.000
WOLFCHILD	75.000
WORLD CUP USA 94	telefona!
WORLD SOCCER	85.000
WWF ROYAL RUMBLE	65.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

CONTROL YOUR CONSOLE

MASTER SYSTEM BUSTERS

AYRTON SENNA'S MONACO GP

Volete iniziare dall'ultimo livello? Bene, allora provate un po' a introdurre EYDR_SWAV nello schermo delle password... Ringraziate sempre e infinitamente Giorgio Provinciali...

BUBBLE BOBBLE

Se desiderate tanto ardentemente terminare il gioco in questione, ma non ne avete le capacità, penso sia il caso di introdurre la seguente password, ovvero RY355663, vi troverete in un battibaleno nell'ultimo livello...

MORTAL KOMBAT

Addirittura due sistemi diversi per togliere la tanto odiata censura: 1) premere in successione i tasti 1, 2, 2, 1, 1, 2, 2, 2, 1, 2, giù, su. Il gioco è fatto... 2) tenere premuti i tasti 1 e 2 appena scompare il logo Sega e premere continuamente su, giù. Dopo una ventina di secondi dovrebbe uscire la seguente frase: "now entering kombat". grazie di cuore a ignoti (non si leggeva la firma) per il primo trucco e a Elia per il secondo...

SPEEDBALL 2

Selezionate "league" nelle opzioni e, durante la partita, prendete la palla al midfield (possibilmente il più forte) e, dribblando tutti, andate dove c'è il faro di lato alla porta per tirare in diagonale. Il portiere, ahimè, non riuscirà a parare (tranne qualche rara volta...).

NES BUSTERS

BUBBLE BOBBLE

In sala giochi c'era il trucco per passare dalla versione "normale" a quella "Super", ma chi si sarebbe mai aspettato che fosse possibile anche nell'adorabile trasposizione per il NES? Non ci credete? Beh, allora provate un po' a digitare DDIJI, Provare per credere. Se poi voleste ritornare alla versione normale, basta inserire un altro codice, AAAAB. Grazie mille ad Alessio Pagano...

GAME BOY BUSTERS

TURTLES III - RADICAL RESCUE

Seguono alcune utilissime password per trovarsi al cospetto dei vari mostroni di fine livello:
mostro 1: 1000000
mostro 2: 1111122
mostro 3: 1331322
mostro 4: 17777H2
mostro 5: 1HHHH70
prigione di Leonardo: 3100100
prigione di Raffaello: 3311332
prigione di Donatello: 3731720

L'ultima cifra di tutte le password può variare da 0 a 2 e serve per aumentare o diminuire i continue... Grazie tante a Cambursano Luca...

E anche per questo mese la rassegna dei trucchi è finita, buone vacanze a tutti! Io VI RIMANDO a settembre...

Dave

HALLOWEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

SEGA
Caesar's Palace
Champ Pool
Double Dribble
Family Fued
Fido Dido
Jeopardy Deluxe
Jeopardy Sports
Magical Quest
Rainbow Island
Rbi 94
Tecmo Mlbpa Baseball
We're Back

SEGA CD
Bubba N Stix
Fate of Antlantis
Heimdall
Jeopardy
Mega Race
Out of World II
Shadow of Beast II
Star Wars - 3D
Wheel of Fortune
Who Shot Johnny

GAMEBOY
Blue Bros
Daffy Duck
Jeopardy Sports
Lamborigini Chlge
Lemmings
Mickey's Chklge
Prehistorik Man
Road Rash
Stop That Roach
Tip Off

GAME GEAR
Andre Agassi
Choplifter 3
Jeopardy Sports
Mickey's Chlge
Pinball Dreams
Spiderman and ximen
Weel of fortune
Zool

SUPER NINTENDO
Andre Aggasi
Barkley Basketball
Bebe's Kids
Chavez Boxing
Eek The Cat
Eye of Beholder
Fatal Fury 2
Flint Stones
Generation 2
Goal 2
Hyper Volleyball
Jaguar
Jeopardy Deluxe
Jeopardy Sports
Joe and Mac 2
Knights of round
Legend
Liberty or Death
Lord of Rings
Magic Boy
Super Meteroid
MVP football
Pinball Dreams
Rex Ronan
Socks the cat
S.O.S.
Star Trek
Ultima false prophecy
Untouchables
Wheel of fortune

CONTROL YO

Mese nuovo, vita nuova, 144 ancora più nuovo! Per una serie di fortuite casualità (ovvero MA "non c'havvoglia"), questo mese ci sono io a rispondere ai vostri quesiti telefonici (e nientepopodimeno che il Raffo a raccoglierli! NdAlex)! Sperando di essere riuscito a svolgere in maniera esauriente questo onere/onore, vorrei dire un paio di cose: non continuate a chiedere aiuti per giochi di cui magari abbiamo fatto degli speciali abbastanza esaurienti (Mortal Kombat docet) e... Buone vacanze.

MAO

- Francesco ci domanda come si può accedere alla schermata dei codici di Mortal Kombat per Megadrive e in più ci chiede in quale numero abbiamo pubblicato lo speciale dello stesso.

Per accedere alla schermata dei codici, tutto quello che devi fare è aspettare. Per immettere il codice, invece, devi aspettare (appunto) senza pigiare nessun tasto che appaia la schermata grigia che parla dei vari significati della parola "code" (codice) e premere in sequenza A, B, A, C, A, B, B. Per quanto riguarda i trucchi sono tutti apparsi sul numero di gennaio, ovvero il 26.

- Roberto Sanfilippo ci domanda di cosa parla Splatterhouse 3 e se vale la pena di acquistarlo.
Allora, Splatterhouse è un picchiaduro nel quale impersonate un certo Jason (nessuno di voi

ha visto gli otto episodi di Venerdì 13?) e la solfa è sempre quella: andare in giro a massacrare persone più o meno innocenti, con una cruentezza inimmaginabile (da qui la parola splatter, generalmente riferita ai film horror in cui si sprecano svisceramenti e schizzi di sangue vari...). Mah, sinceramente non mi ha entusiasmato, però i gusti sono gusti. Dagli un'occhiata, magari potrebbe anche piacerti...

- Antonio vorrebbe qualche trucco per Shadow Dancer su Sega Master System e in più ci ha mandato un trucco per Vigilantes sempre per MS: muovete in diagonale a sinistra (alto o basso?) e il tasto 2 per accedere a una schermata che vi permetterà di selezionare il livello di partenza.
Sinceramente non sono al corrente dell'esistenza di trucchi per Shadow Dancer, ma ti ringrazio comunque per il tip che ci hai suggerito.

- Un anonimo (perché non ci dite chi siete, tanto non vi mangiamo mica... Forse MA sì...) ci domanda se usciranno mai il CD per Neo Geo e il nuovo Neo Star.
Mi dispiace dare una brutta notizia, ma al momento non ci è ancora arrivato nulla di "fresco" per le mani... Però pare che qualcosa di grosso si stia muovendo negli uffici giapponesi (infatti alla fiera del giocattolo c'erano esposti la playstation della Sony, il Saturn e il CD del Neo Geo...).

- Filippotti Luciano cerca un aiuto per passare dal quinto al sesto mondo di Equinox.
Di Equinox trovi una esauriente recensione proprio in questo numero e mi sembra un po' presto per richiedere di trucchi , non ti sembra? Comunque continua a leggere Control Your Console, e non disperare... (Tanto ci mettiamo Giancarlo a risolverlo... NdAlex)

- Luca Vittone da Torino (Alleluia! Finalmente qualcuno che si identifica con nome, cognome e addirittura da dove chiama!!!) vorrebbe invece sapere quali sono le fatality di Mortal Kombat 2.
Sinceramente non so quando tu abbia

chiamato, però proprio sul numero scorso (quello con Bruce Lee in copertina tanto per intenderci) abbiamo pubblicato uno specialone con tutte le mosse e tutte le fatality di TUTTI i personaggi.

- Un altro anonimo ci domanda se Mortal Kombat è un buon gioco per Master System e ci chiede di indicargli qualche bel gioco per il suo sistema (il migliore mi sembra un po' "assolutistico").
Da Mortal Kombat non ti devi aspettare la stessa resa del Megadrive ma se ne non sei esoso, potresti trovarlo interessante. Per quanto riguarda un bel gioco per MS, ti consiglierei California Games, The Jungle Book e Sonic 3, ma ti ripeto che comunque non è bello ciò che è bello ma è bello ciò che piace, perciò potresti trovare in un gioco sotto tutti i punti di vista penoso, ma con una giocabilità elevatissima....

- Alessandro non riesce a battere il secondo boss in Final Fight...
Ma Alessandro ti arrendi così facilmente ? Certe volte bisogna perseverare, tant'è che Final Fight è piuttosto lungo. Se ti sei intoppato già all'inizio, come pre-

tendi di finire il gioco intero? Applicazione, applicazione...

- Mirko Perro vuole sapere quale gioco per Megadrive è migliore tra Populous 2 e Mega-lo-Mania.
Beh, sostanzialmente sono molto simili e sono entrambi molto bel-

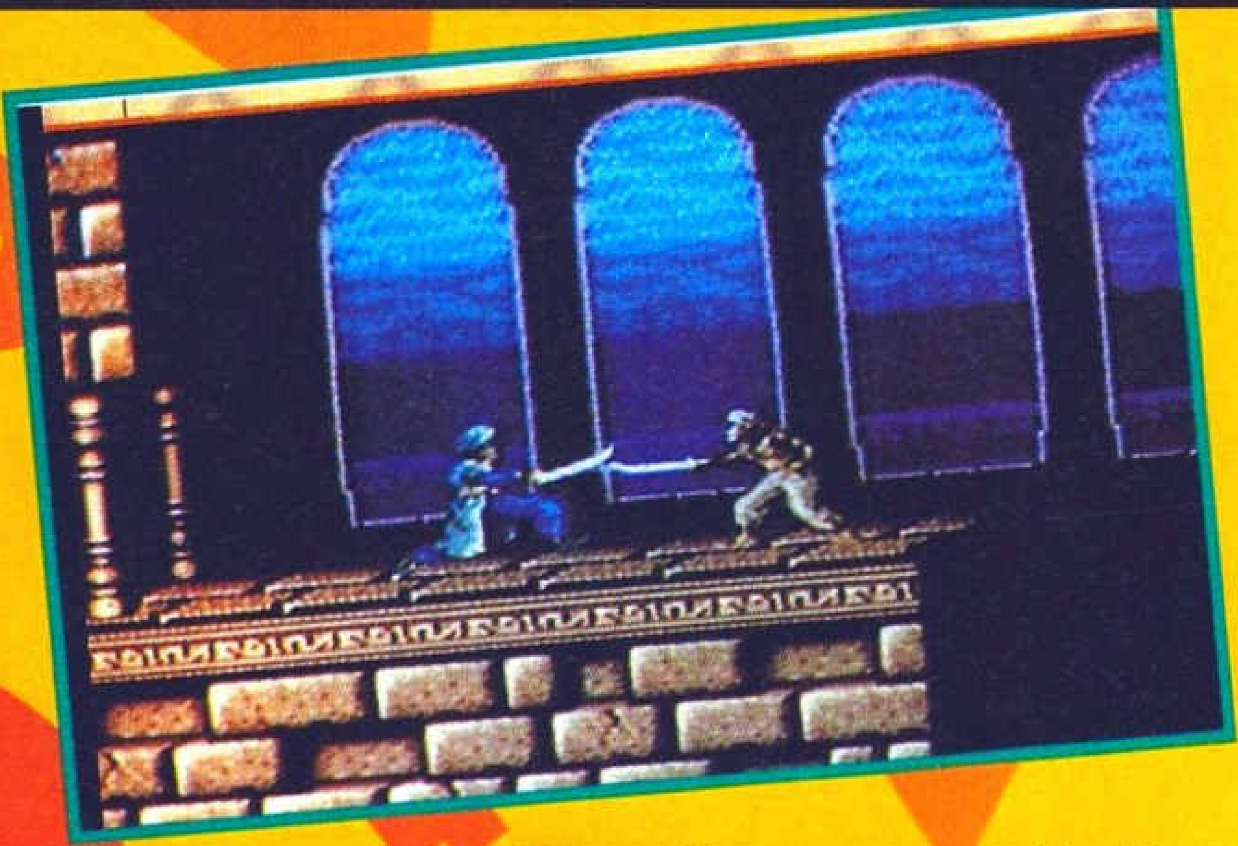
UR CONSOLE

li, però se proprio devi fare una scelta (capisco i tuoi problemi finanziari) ti consiglierei di acquistare Populous 2. poi come al solito chi deve sborsare sei tu, perciò non lasciarti influenzare...

- Questo è il mese degli anonimi e allora via con un altro, che ci chiede se il Super Game Key è un buon adattatore per i giochi americani e giapponesi.
Beh, il Super Game Key non è malaccio, ma su questo numero dovresti trovare una dettagliata recensione (tra l'altro redatta da me) dell'Action Replay MK 2 della Datel, che secondo me è migliore. Poi vuoi mettere che con questa cartuccella ci puoi trovare anche i codici per "trassare" sui giochi, esibendo vite, energia o tempo infinito? Come dice qualche pubblicità: "Non c'è paragone!!!")

- L'ennesimo anonimo del mese è un appassionato di Mortal Kombat, possiede un Game Gear e desidererebbe moltissimo sapere se esiste qualche trucco per questo gioco sulla sua console portatile.
Allora, trucchi veri e propri non ne esistono, ma se ti riferisci alle fatality, ti rimando alla lettura del numero 26.

- Giuseppe da Latina: esiste un gioco migliore, come grafica, di Axelay? Come si fa a superare il dodicesimo livello di Prince of Persia?
Per quanto riguarda il primo quesito, di giochi con la grafica migliore di Axelay ne trovi a bizzeffe



(te ne sparo un po' così: Starfox, Macross, e potrei andare avanti per pagine intere...). Se non riesci a superare il dodicesimo livello di Prince of Persia ti consiglio di andare a sfogliarti i numeri di ConsoleMania intorno al 17 o giù di lì...

- Alessandro da Barletta pone un quesito un po' complesso, ovvero se il Megadrive è migliore dell'Amiga.
Fondamentalmente le due macchine usano un processore uguale, ovvero il mitico 68000 della Motorola (che tra le altre cose viene utilizzato anche per la costruzione dei famigerati telefonini cellulari), ma differiscono incredibilmente per quanto riguarda l'impiego dei chip sonori e grafici che sono diversissimi e da questi sicuramente ne trae guadagno soprattutto l'Amiga (stiamo parlando del 500/600 e non certo del 1200 che già usa una CPU diversa, la 68020). A questo punto sta a te scegliere a cosa preferire giocare. Infatti su Amiga non riuscirai mai a giocare a uno Street Fighter II decente (mancanze dei programmatori, potenzialità della macchina? Ai posteri l'ardua sentenza..) come succede su Megadrive, ma è da escludere il contrario in casi specifici come Frontier o le avventure grafiche della LucasArts (è uscito Monkey Island 2 per Mega CD, però...). Per quanto riguarda il sonoro, non c'è paragone, l'Amiga è nettamente migliore del Megadrive. Inoltre non dimentichiamoci che l'Amiga è a tutti gli effetti un computer, piccolo, funzionale e con tutte le sue pecche, ma è per sempre un computer, con il quale oltre a farci i giochini, puoi svolgere un'infinità di altre cose... Mi sono spiegato?

- Guarda un po' che caso: un anonimo che ci chiede qual è il miglior gioco per Megadrive...
La risposta è molto soggettiva, visto e considerato che esistono un'infinità di simulazioni per ogni disciplina, ma visto che siamo sotto l'effetto "mondiali" una bella preferenza personale a FIFA non gliela toglie proprio nessuno!

- Goku ci suggerisce di aggiungere una videocassetta allegata alla rivista, in modo che i lettori possano rendersi meglio conto della grafica dei giochi. Lui per esempio sarebbe disposto a spendere anche diecimila lire per la rivista, "...la videocassetta potrebbe essere allegata ogni due o tre mesi, anche perché moltissime riviste lo fanno già, quindi non vedo perché non si possa fare lo stesso anche in Italia".
Caro Goku, non ti sembra di esagerare? Secondo te se dovessimo inserire una videocassetta nella rivista, non perderemmo più della metà dei nostri lettori, che sono di un'età medio bassa e che quindi come puoi ben capire non avrebbero abbastanza soldi da permettersi un acquisto del genere (utopia poi contenere il prezzo che potrebbe essere ANCHE diecimila lire! Ma non sai che PC Action, l'altra nostra rivista che ha allegato ogni mese un dischetto a bassa densità, ovvero di un costo minore possibile, viene venduta a 9900 lire? Fatti un po' di rapidi calcoli e vedi un po' se i prezzi non levitano incredibilmente...) . Ma poi mi devi spiegare una cosa: quali sono le altre riviste di videogiochi che allegano la videocassetta? Non ti basta vedere i miliardi di foto che pubblichiamo ogni mese? Ma dai...

- Ancora Goku voleva sapere se Mortal Kombat 2 sarà censurato come il primo episodio.
Caro Goku, sono felice di comunicarti che Mortal Kombat 2 non dovrebbe essere censurato (o almeno si spera!).

- Sono David e volevo sapere qual è il gioco migliore tra Jimmy Connors, Agassi Tennis e Pete Sampras Tennis per Mega Drive. Inoltre volevo sapere qual è l'ultimo gioco uscito per Mega Drive riguardante il wrestling.
Secondo me il migliore dei tre è proprio Pete Sampras (mah, io voterei per Andre Agassi. NdAlex), mentre l'ultimo gioco di wrestling uscito per MD non me lo ricordo proprio. Sorry!

- Anonimo: volevo sapere se esistono per Fifa International Soccer dei trucchi o delle password per arrivare in finale.
Caro anonimo, non sono a conoscenza di trucchi o password del genere, però ho scoperto che entrando nel menu delle opzioni e digitando in questa serie (spero di ricordarmi la sequenza esatta) A, B, Y, X, X Y, B, A si attiva un'ulteriore opzione che se attivata farà prendere degli effetti strani al pallone....

- Toh, un anonimo che ha scoperto un trucco per Bomber Raid, e cioè che schiacciando i tasti 1 e 2, si cambia la direzione di sparo degli aeroplani. Un unico appunto: non ti sei dimenticato di dire per quale console è il titolo in questione... Stai attento la prossima volta!

Ciao, MAO.

Ieri gli unici... **...oggi i primi !**

Computer *Land*

SEDE SPEDIZIONI : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago (VA)

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom Super Nes

- Super Street Fighter II
- Virtual Bart
- Theme Park
- Mr Tuff
- Itchy & Scratchy
- Fievel American Tail
- Incredible Hulk
- Space Ace
- Power Rangers
- Spiderman & Venom
- Spike Mc Fang
- Starfleet Academy
- Steven Seagal
- Vortex
- S.Real Majhong P.IV
- Sworld World Sfc 2
- Slap Stick
- Super Drakkhen
- Undercover Cops
- Genocide 2
- FX Trax
- Dungeon Master II
- Estpolis II
- Bonk's Adventure
- T-Rex
- Silvester & Tweety
- Nice The Shot
- S.Turrican 2

DISPONIBILE Adattatore per Gameboy a Colori

NOVITA' Game Boy

- Konami Golf
- I Puffi
- SD Fatal Fury
- Aladdin
- Tasmania 2
- Yogi Bear
- World Cup Striker
- Duffy Duck
- Jungle Book
- Kick Off 3
- Jurassic Park 2
- Flinstones
- ....

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

- Super Street Fighter II
- Probotector
- Earthworm Jim
- Itchy & Scratchy
- Theme Park
- Bubsy 2
- Desert Strike 3
- Combat Cars
- Panorama Cotton
- Sonic 3 Part II
- Flink
- Hardcore
- Rock'n Roll Racing
- Sylvester & Tweety
- Speed Racer
- Popeye
- .....

NOVITA' Megadrive CD

- Rebel Assault
- Battletech
- Another World 2
- Soul Star
- Heimdall
- Mortal Kombat
- Sensible Soccer
- Mr Tuff
- Battle Corps
- Chuck Rally
- Skeleton Krew
- Speed Racer
- Megarace
- Laughing Salesman
- World Champ. Rally
- Sengoku Densho
- Dungeon Master II
- Lamu'
- Space Ace

DISPONIBILE MEGA JET

DISPONIBILE CDX (MD + MegaCD Portatile)

NOVITA' PC Engine

- Cosmic Fantasy IV
- Pc Cocoron
- Fatal Fury II Sp. AC
- Strider AC
- Sol Moonarge
- Sexy Idol VM18
- World Heroes II AC
- Chicky Chicky Boys
- Final Zone 2
- .....

NOVITA' NEO GEO

- Top Hunter
- Magician Lord II
- World Heroes Jet
- Super Sidekick II
- ......

NOVITA' Game Gear

- Itchy & Scratchy
- Incredible Hulk
- D.Robinson Basket
- Pac Attak
- S.Battle Tank
- Chpfliter 3
- Puyo Puyo II
- Treasure Land
- Jungle Book
- Pinball Dream
- Daffy Duck
- J.League Soccer
- ......

NOVITA' Amiga IBM CD

- Theme Park
- Universe
- Tie Fighter
- 11THour
- Cyber War
- Jack The Ripper
- D.Knight III (sexy)
- Out Post
- Killing Moon
- Aces Of The Deep
- Hornet
- MdDog McCree 2
- Mech Warrior
- Delta V
- Battle Drome
- W.Takes All (Sexy CD)
- Dr.Frank
- Drope Zone
- 1942 Pacific Air War
- ......

VASTA SCELTA CD IBM X-RATED

NOVITA' Lynx

- Ninja Nerd
- S.Off Road
- Cabal
- Desert Strike
- Eye Of The Beholder
- Monkey Island
- ....

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO...

SATURN SYS 32BIT MARS 32XSYSTEM RICHIEDILI ORA!!!

Golf Virtuale

SISTEMA VIRTUALE PER IL TUO PC ED ORA ANCHE PER MEGADRIVE !!!

32 - 64 bit

AMIGA 32 BIT

3DO BIT 32

- PGA Golf
- ShockWave
- Road Rush
- Alone in the Dark
- Demolition Man
- Megarace
- Star Trek
- Orion Off Road
- 11Th Hour
- 3DO Gun
- Power Slide
- Theme Park
- Ultraman
- .....

BIT 64 ATARI JAGUAR

- Tiny Toons
- Alien Vs Predator
- Jaguar F1
- Kasumi Ninja
- Club Drive
- Star Riders 2000
- Checkered Flag 2
- Tempest 2000
- Theme Park
- D.Dragon4
- Doom
- Ultra Vortex

Per chi vuole il massimo :

Laser Active

COMPATIBILITA' :

Megadrive ,MegaCD , MEGA LD

PC Engine , Duo , PC LD

HI TECH CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI

prodotto e distribuito da Computer Land Italia

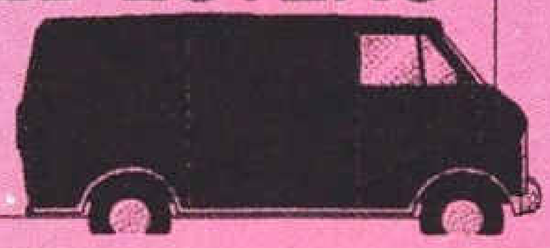
CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi , **in Italiano**

(anche **V.M.18 , SPLATTER...**) , Posters , CD Musicali dei Videogames

Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , ...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA
Tel. 0330/360817 dalle 9.00 alle 21.00
Tel. e Fax: 0965/593245 **24 h su 24**
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

GAMEBOY+TETRIS	139.000
GAMEBOY+MARIOLAND	139.000
CONSOLLES SUPERNINTEDO PAL +1JOYPAD CAVO SCART	208.000
SUPERNINTENDO PAL+1 JOYPAD/CAVO SCART+STREET F. 2 TURBO	299.000
MEGADRIVE 2+2 PADS CAVO TV PAL	229.000
MEGADRIVE 2+2 PADS CAVOTV PAL +TERMINATOR 2 ARCADE	269.000
JOYSTICK NES 8 BIT	36.000
3DO+PAD+GIOCO +AD.PAL/PRESA ITALIA	1.290.000
ADATTATORE RR G.BOY/SUPERNINTENDO	TELEFONARE
CAVO TV SUPERNINTENDO CON SWICH	10.000

SUPERNINTENDO

ACTRAISER 2	119.000
ADDAMS FAMILY 3	129.000
ANDRE' AGASSI TENNIS	129.000
ASTERIX	79.000
ART OF FIGHTING	129.000
ATOM BOY	155.000
BUGS BUNNY	119.000
BATTLE TANK	155.000
CLAYFIGHTER	125.000
DRAGON BALL ZETA 2	129.000
DRAGON'S LAIR	85.000
EQUINOX	105.000
FIFA SOCCER + ADATTATORE 5 GIOCATORI	159.000
F1 POLE POSITION	125.000
FATAL FURY SPECIAL	telefonare
FIGHTER'S HISTORY	179.000
JAMMIT	telefonare
GAMBARE GAEMON 2	159.000
KNINGHT OF ROUND TABLE	149.000
KING OF THE DRAGON	139.000
LORD OF RING	139.000
METAL MARINE	125.000
METROID	129.000
MUSCLE BOMBER	145.000
MORTAL KOMBAT	95.000
NBA JAM SESSION	125.000
NINJA WARRIORS	90.000
POP'N'TWIN BEE 2	119.000
PIRATES DARK WATER	139.000
R=TYPE 3	109.000
RANMA 1/2 4	155.000
RUSHING BEAT 3	109.000
SECRET OF MANA	149.000
STAR TREK NEW GEN.	155.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	120.000
SUPER STREET FIGHTER 2	telefonare
SUPER MARIO ALL STAR	103.000
TERMINATOR 2 ARC. GAME	109.000
TMNT TOURN. FIGHT.	139.000
UTOPIA	115.000
ULTIMA F. PROPHE.	150.000
WOLFSTEIN 3D	109.000
WORLD CUP USA 94	125.000
WORLD CUP STRIKER 2	139.000
WORLD HEROES 2	159.000
YOUNG MERLIN	125.000

OFFERTISSIME

FIFA SOCCER	110.000
WORLD CUP STRIKER 2	139.000
WORLD CUP USA 94	125.000
SKYBLAZER	109.000
ROCK'N ROLL RACING	109.000
BUGS BUNNY R.R.	119.000
JAMMIT	telefonare
SUPER STREET FIGHTER2	telefonare

MEGADRIVE

ALADDIN	85.000
ALIEN 3	45.000
ART OF FIGHTING	92.000
ASTERIX	89.000
BARE KUNKLE 3	125.000
BARKLEY BASKETBALL	80.000
BATMAN RETURN	45.000
BUBSY	54.000
CASTLEVANIA BLOOD.	109.000
CHAOS ENGINE	telefonare
CHAVEZ BOXING	139.000
DUNE 2 BATT. FOR ARR.	125.000
DRAGON BALL ZETA	125.000
DR ROBOTNIC	69.000
DOUBLE DRIBLE	135.000
ECCO THE DOLPHIN	69.000
ETERNAL CHAMPION	119.000
FATAL FURY 2	129.000
FIFA SOCCER	105.000
F 117 NIGHT STORM	110.000
FLASH BACK	89.000
GOLDEN AXE 3	59.000
HYPER DUNK	109.000
JUNGLE STRIKE	69.000
JAMMIT	telefonare
KICK BOXING	59.000
JIM POWER 3D	telefonare
LETHAL ENFORCE+GUN	159.000
MIGHT & MAGIC 3	145.000
MICKEY &DONALD TOP.	58.000
MORTAL KOMBAT	99.000
MARIO ANDRETTI RACING	119.000
NBA JAM SESSION	99.000
NBA SHOWDOWN	119.000
OUT RUNNER	telefonare
PIRATE'S OF DARK WATE	telefonare
PRINCE OF PERSIA	95.000
PETE SAMPRAS TENNIS	109.000
ROAD RUSH 2	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	119.000
RBI BASEBALL 94	119.000
RYAN GIGGS SOCCER	105.000
RAINBOW ISLAND	119.000
SONIC 2	36.000
SONIC 3	95.000
STREET OF RAGE 3	119.000
SUPER STREET FIGHT.2	telefonare
SENSIBLE SOCCER	89.000
STREET FIGHTER 2 C.E.	110.000
SUBTERRANEA	105.000
SUNSET RIDER	55.000
TERMINATOR 2 ARCADE	49.000
VIRTUA RACING	139.000
WORLD CUP USA 94	109.000
WINTER OLIMPICS	110.000

OFFERTISSIME

SUPER STREET FIGHTER 2	telefonare
FIFA SOCCER	105.000
WORLD CUP USA 94	109.000
PETE SAMPRAS TENNIS	telefonare
MARIO ANDRETTI RACING	119.000
VIRTUAL RACING	139.000
RYAN GIGGS SOCCER	105.000
SONIC 3	95.000
OUT RUNNER	telefonare
BARKLEY BASKET	80.000

NES 8 BIT

ADDAMS FAMILY	69.000
ADV. ISLAND 2	45.000
ADV. OF LOLO 2	35.000
BATMAN 1	35.000
BATMAN REVENGE OF JOC.	69.000
BATTLESHIP	69.000
BIONIC COMMANDO	35.000
BLACK MANTA	35.000
BUBBLE BOBBLE	79.000
BUGS BUNNY	35.000
CAPTAIN PLANET	35.000
CASTLEMANIA	35.000
CASTLEVANIA 3	59.000
DOUBLE DRAGON 3	39.000
DRACULA	79.000
DRAGON'S LAIR	35.000
DUCK TALES	69.000
FERRARI GP	89.000
FLINSTONES	65.000
GHOST BUSTER 2	35.000
GOAL	45.000
HYPER SOCCER	65.000
JACHIE CHANS KUNK FU	35.000
LEMMINGS	85.000
MARIO IS MISS.	79.000
MAGAMAN 2	32.000
MISSIONE IMPOSSIBILE	35.000
PARODIUS	45.000
PIRATES	60.000
RAINBOW ISLAND	35.000
ROAD FIGHTER	35.000
ROBOCOP 2	35.000
SIMPSON	35.000
SPIDERMAN 2	99.000
STAR WARS	45.000
SWORD & SERPENT	35.000
TALESPIN	55.000
TERMINATOR 2	99.000
TINY TOONS	89.000
TOM & JERRY	59.000
TOP GUN 2	35.000
TURBO RACING	35.000
TURTLES 1	35.000
TURTLES 2	45.000
WWF WREST. MANIA	79.000

CASSETTE USATE

MEGADRIVE	19.900
SUPERNINTENDO	22.000
MASTER SYSTEM	29.000
NES 8 BIT	19.900
NEOGEO	49.000
MEGACD	39.000
AMIGA CD	25.000

MASTER SYSTEM

ALADDIN	75.000
ANDRE' AGASSI TENNIS	49.000
AFTER BURNER	30.000
ALIEN 3	43.000
BATMAN RETURN	45.000
CHESSMAST.SCACCHI	30.000
CUCK ROCK	49.000
DESERT STRIKE	79.000
DONALD DUCK 1	49.000
DONALD DUCK 2	79.000
FANTASY ZONE	30.000
FLINSTONES	49.000
G. P. RIDER MOTO	59.000
GLOBAL GLADIATORS	59.000
GALAXY FORCE	35.000
GOLDEN AXE	35.000
IMPOSSIBLE MISSION	35.000
INDIANA JONES	35.000
JAMES BOND 007	35.000
MASTER OF DARK	42.000
MICROMACHINES	75.000
MORTAL KOMBAT	79.000
MICKEYMOUSE CASTLE	42.000
MS PACMAN	42.000
NINJA	30.000
SUPER OFF ROAD	42.000
OLIMPIC GOLD	49.000
OUT RUN EUROPA	39.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
RC G.P.	35.000
ROAD RUSH	77.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	75.000
SENSIBLE SOCCER	75.000
SHADOW DANCER	42.000
SIMPSO vs MUTANT	39.000
SONIC 1	49.000
SPIDERMAN	42.000
STREET OF RAGE 2	80.000
SUPERMAN	42.000
TERMINATOR	42.000
WIMBLEDON 2 TENNIS	40.000
WORLD CUP USA 94	79.000

MEGA CD

CHUCK ROCK 2	119.000
FIFA INT. SOCCER	109.000
GROUND ZERO TEXAS	119.000
JURASSIC PARK	125.000
LETHAL ENFORCE + GUN	149.000
MICROCOSM	119.000
MORTAL COMBAT	129.000
NINJA REVENGE	119.000
SENSIBLE SOCCER	TELEFONARE
SILPHEED	119.000
SONIC CD	95.000
WORLD CUP USA 94	TELEFONARE
KAIMEN RIDER	125.000

GAMEBOY

ASTERIX	69.000
BATTLE TANK	79.000
CASTLEVANIA 2	63.000
DAFFY DUCK	65.000
DRACULA	63.000
F1 POLE POSITION	69.000
FATAL FURY 2	TELEFONARE
GOLF	66.000
KIRBY'S PINB.	55.000
LAMBORGHINI A.C.	69.000
MARIO LAND 3 WARIOL.	59.000
METAL MASTER	65.000
MONSTER MAX	69.000
MORTAL COMBAT	59.000
NIGEL MANSEL	59.000
PREYSTORIC MAN	65.000
RACING FIGHTER	62.000
RUNES OF VIRT.	85.000
ROAD RUSH	65.000
TAZMANIA 2	65.000
TETRIS 2	75.000
SENSIBLE SOCCER	65.000
WORLD CUP USA 94	79.000
ZELDA	69.000
ZOOL	65.000

GAMEGEAR

ALADDIN	69.000
ASTERIX 2	72.000
BATTLETANK	79.000
BATTLESHIP	69.000
BATTLETOADS	66.000
CHOPLIFIGHTER	89.000
DESERT STRIKE	65.000
DONALD DUCK 2	49.000
F1 DOMARK	70.000
G.P. RIDER	65.000
J. LEAGUE SOCCER NEW	72.000
MICRO MACHINES	73.000
MONACO GP 2 SENNA	48.000
MORTAL KOMBAT	69.000
MC DONALD LAND	59.000
NBA JAM SESSION	75.000
OUTRUN	40.000
PINBALL DREAM	79.000
R. BOWE BOXING	69.000
REN & STYMPY	72.000
ROAD RUNNER	69.000
ROAD RUSH	69.000
SENSIBLE SOCCER	72.000
SHINOBI 1	44.000
SONIC 1	43.000
SONIC 2	62.000
SONIC DRIFT	
TIPO MARIOKART	69.000
TOM & JERRY	44.000
WORLD CUP USA 94	75.000
WORLD DERBY SOCCER	89.000
ZOOL	79.000

AMIGA CD 32

ALIEN BREED 2	69.000
BUBBA'N' STIX	69.000
CHAOS ENGINE	69.000
MICROCOSM	105.000
STRIKER SOCCER	69.000
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
WEMBLEY INT. SOCCER	69.000
ZOOL 2	69.000

TELEFONARE PER OFFERTISSIME MD-NES
SOLO GIOCHI ORIGINALI! APERTO TUTTO AGOSTO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA A NORMA DI LEGGE - GARANZIA 12 MESI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. **Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa**

SPEC

THE ADDAM

ANCORA UN MESE IN COMPAGNIA DELLA FAMIGLIA PIU' SPARPAGLIATA DEL MOMENTO.

Anche questo mese ci troviamo davanti a uno dei giochi più lunghi che siano mai stati prodotti per il caro Megadrive. Facendo il punto della situazione da telenovela in cui i nostri eroi si sono trovati invischiati, ricordiamo che nel primo numero dello specialone abbiamo mandato Gomez in giro per i dintorni del maniero a esplorare un po' di passaggi segreti e cunicoli sotterranei. Lo scopo primario della peregrinazione del personaggio consisteva nella ricerca, e relativa raccolta, di un numero quantomeno considerevole di vite extra che sarebbero sicuramente tornate utili nello svolgimento dei vari percorsi da compiersi successivamente. La ricerca si rivelò fruttuosa. Seguendo il percorso consigliato, i novelli Gomez potevano arrivare a raccogliere qualcosa come 35 vite extra.

Nello speciale ADDAMS apparso nel numero successivo, Gomez ha la possibilità di mettere alla prova tutte le vite extra guadagnate. Alla fine del suo percorso sotterraneo infatti, l'omino in gessato blu riemerge nei pressi della cripta di famiglia. All'interno vi si nasconde, come è solita fare, Mercoledì. L'unico problema risiede in tutta la serie di mostriciattoli che ne infestano l'interno e nel goblin che tiene prigioniera la "bambina".

Nulla spaventa i nostri lettori, e dopo aver distrutto tutto quello che c'era da distruggere, si ritorna nel maniero dove, ad attenderci, si trova un'altra bella porzione di porte segrete che ci condurranno nei meandri posti dietro la scalinata principale del maniero. Tra un livello e l'altro si avrà la possibilità di raccattare, ancora una volta, un'esagerazione di vite extra (circa 20) e si scoprirà una riserva perenne di cuori da raccogliere.

Tornando a discutere del livello in cui Mercoledì è nascosta, avrete notato che nelle strisciate di due livelli erano presenti delle orribili strisce rosse. Sappiate, o cari lettori, che lo speciale riguardante gli Addams del mese di giugno è stato completato a tempo di record. Purtroppo, però, il destino beffardo ci si è presentato sfoderando un bel ghigno sadico e, dopo aver preparato tutte le sezioni grafiche e corretto i testi, ecco che sbagliamo a mandare all'impaginatore (solitamente noto con l'appellativo di "grafico") due delle strisciate preparate. Come risultato finale abbiamo che, mentre dal grafico arriva tutto il materiale con due strisciate sbagliate, il materiale pre-definitivo e le due strisciate "buone" finiscono nella spazzatura. Scusateci tanto e speriamo che non capiti di nuovo.

Arrivando finalmente allo speciale attuale, sappiate che quello che vi ritrovate sulla rivista non è lo speciale che avevamo preventivato. Il gioco dedicato agli Addams, per quanto bello possa risultare, è tremendamente lungo. Non ci sembrava giusto trascinarlo per mesi e mesi, e avevamo deciso di chiuderlo nel mese di settembre serrando il ritmo dello speciale di questo mese doppio infarcendolo con un bel po' di roba in più. Purtroppo lo spazio a disposizione non ce lo ha permesso e la formula di questo mese è rimasta quasi la solita. Dal numero di settembre, però, aspettatevi uno speciale diverso e ancora più interessante...

Giancarlo "JH" Calzetta.

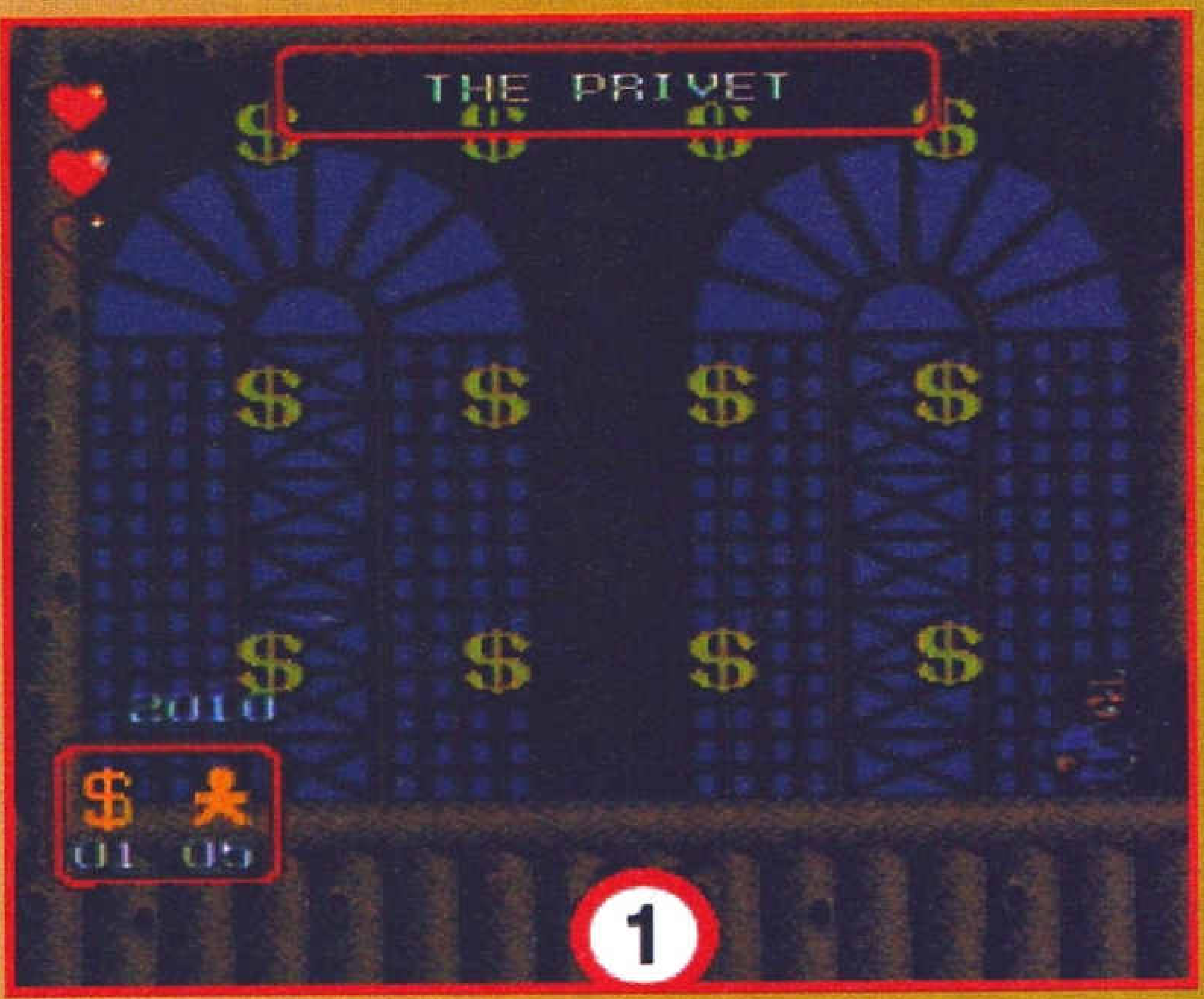
UR CONSOLE

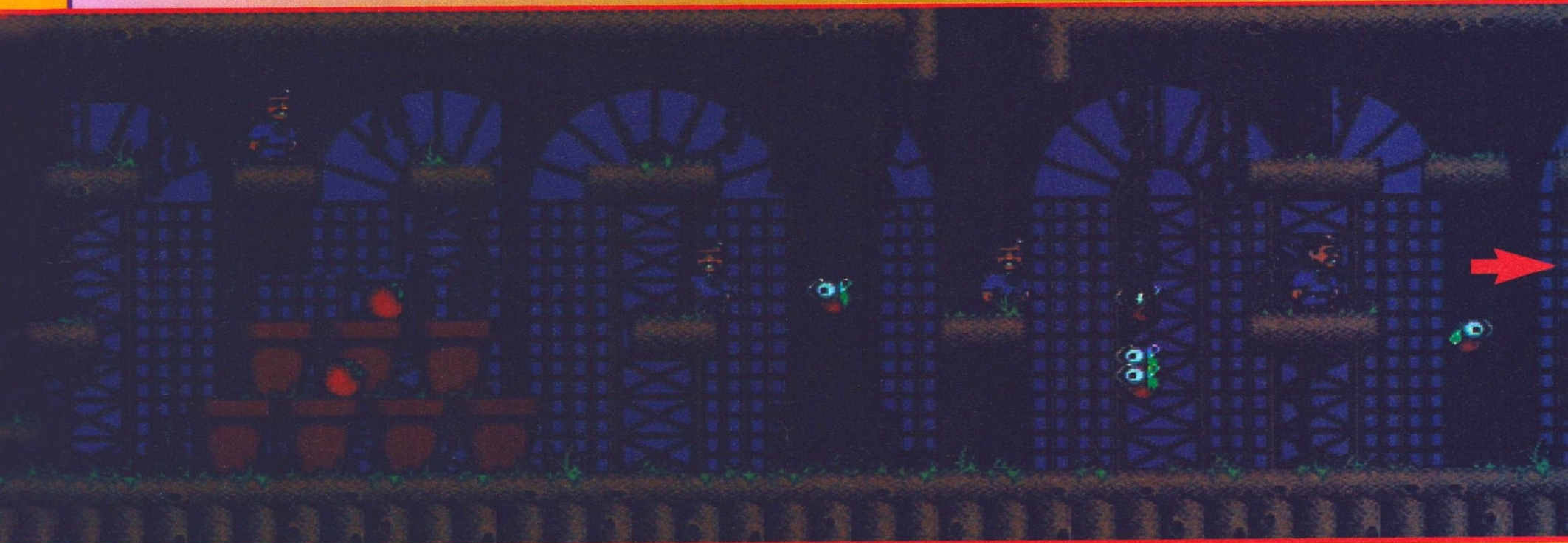
CIALE 3

MS FAMILY

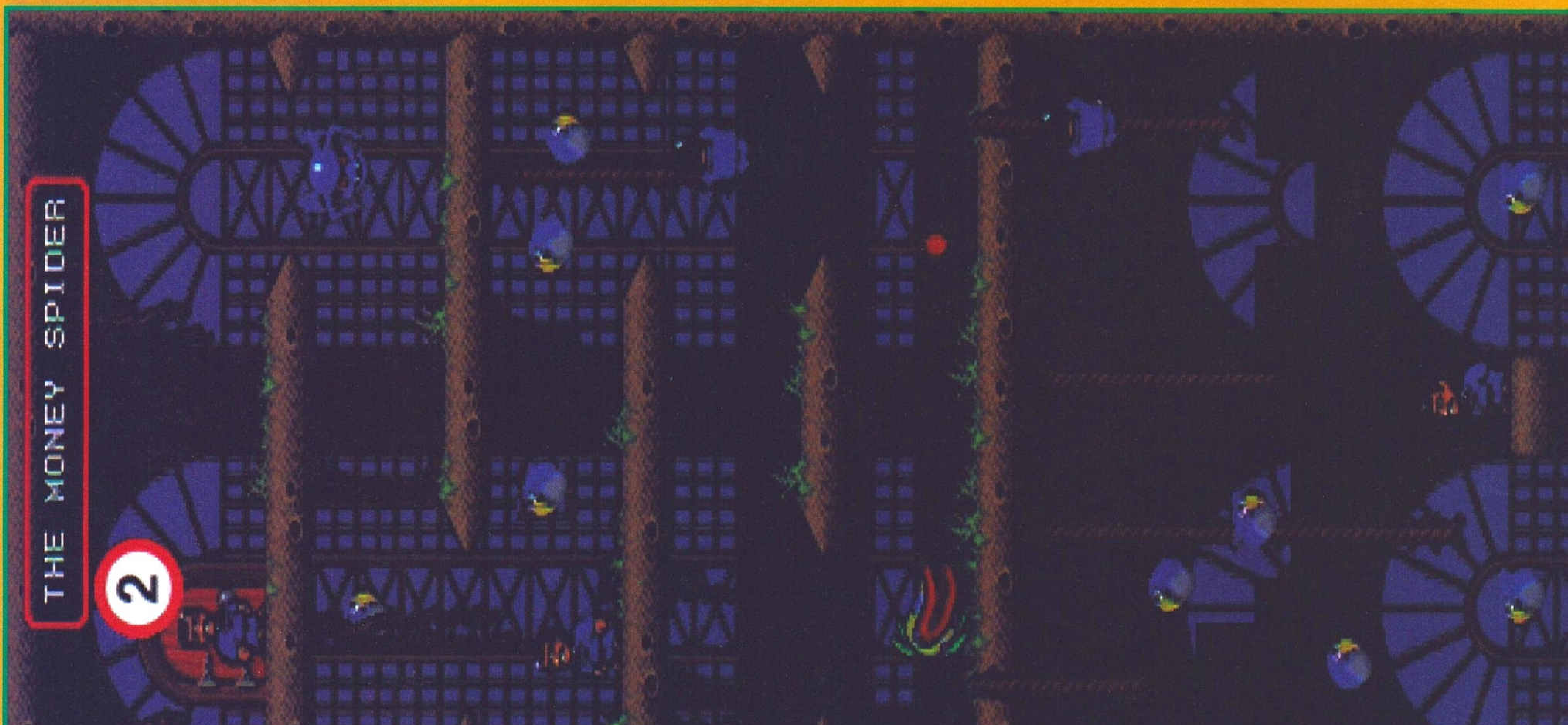
AVETE MAI SENTITO PARLARE DI POLLICE VERDE?

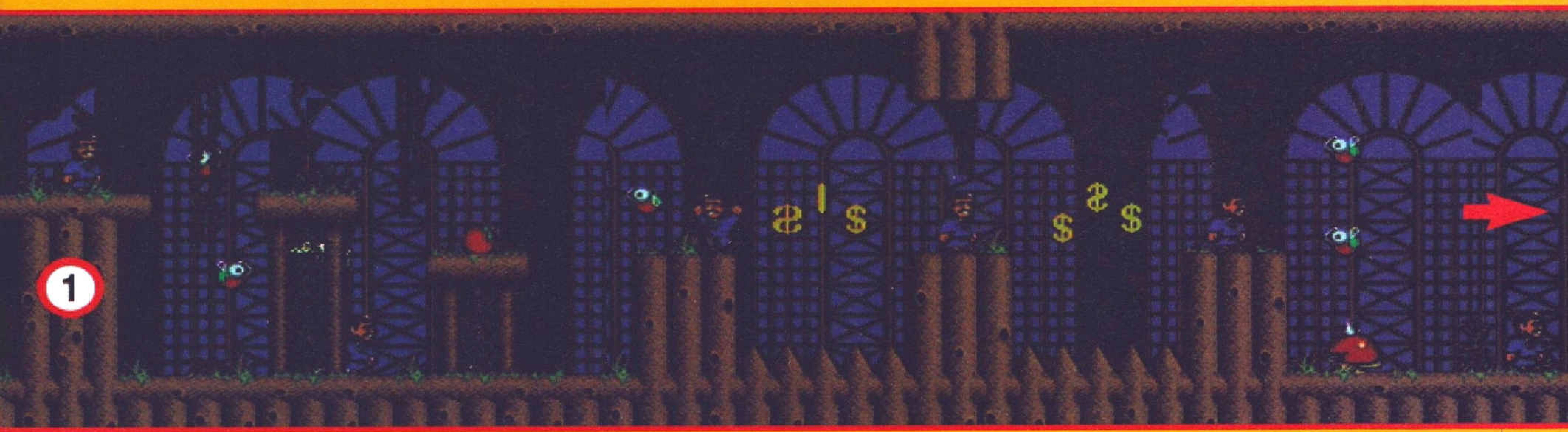
Accettando come punto di partenza la scalinata del maniero (quella in cui ci si trova dopo essere entrati in casa dal giardino), sappiate che a questa serie di livelli si accede tramite la porta subito a destra della porta d'entrata. Dal "The Conservatory" in poi avrete la possibilità di gustarvi tutto lo splendore della serra curata da Morticia. Le creature che la infestano si sprecano (inutile che vi faccia notare che è meglio non saltare addosso alle creature con l'elmo chiodato), ma le maggiori seccature ve le procureranno gli spuntoni di legno che costellano il livello e quei dannati pomodori che hanno la tragica abitudine di esplodervi in faccia. Il consiglio che vi do è semplice. Appena notate che un pomodoro fa la sua comparsa nello schermo (li riconoscete dal fatto che... beh, chiunque sa come è fatto un pomodoro!), immobilizzatevi e aspettate che esploda. Evitate di tornare sui vostri passi perché il pomodoro, appena esce dallo schermo, si riforma nello stesso punto in cui lo avete visto spappolarsi qualche istante prima.
A un certo punto vedete l'enorme numero uno con il circoletto rosso intorno, sappiate che il blocco di tre tronchi su cui è stato posizionato è cavo e accessibile dalla parte destra. Entrandovi vi ritroverete nel "The Privet", dove vi attendono un po' di monete facili. I ragni che trovate a passeggiare dall'alto in basso e viceversa, non dovrebbero procurarvi troppi problemi. L'unico accorgimento utile è quello di utilizzare il terzo ragno come base per saltare oltre quelle punte che costituiscono il pavimento in basso. L'interruttore che vedete subito dopo gli aracnidi va attivato per rendere accessibile la porta su cui è stato applicato il bollino recante il numero tre (questa da accesso a una sezione di cui parleremo più avanti - a settembre); vi consiglio di raggiungerlo utilizzando la creaturina volante che fa la spola subito a destra della struttura che regge l'interruttore. La porta con il bollino "2" vi porterà direttamente nel...

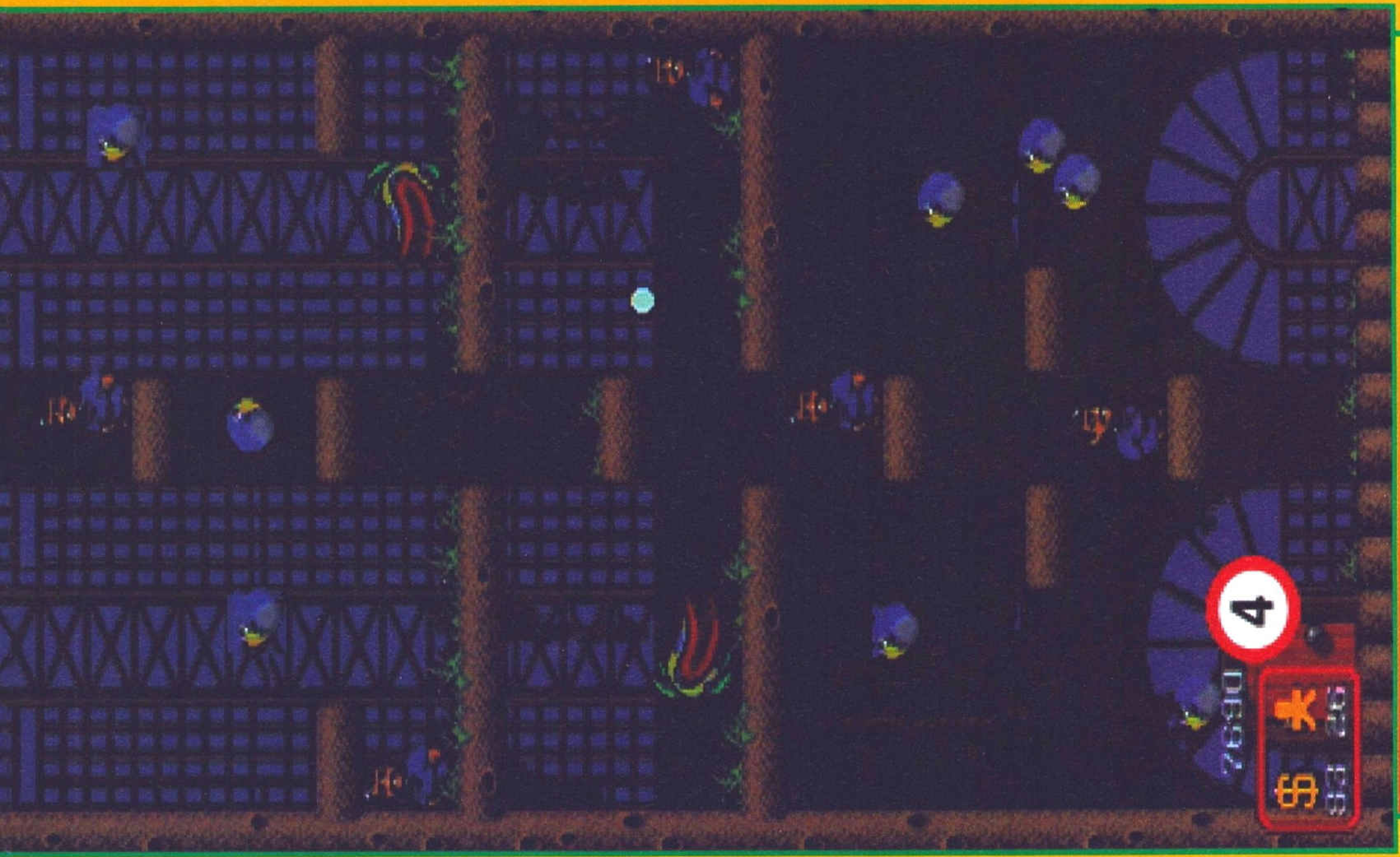




CONTROL YO

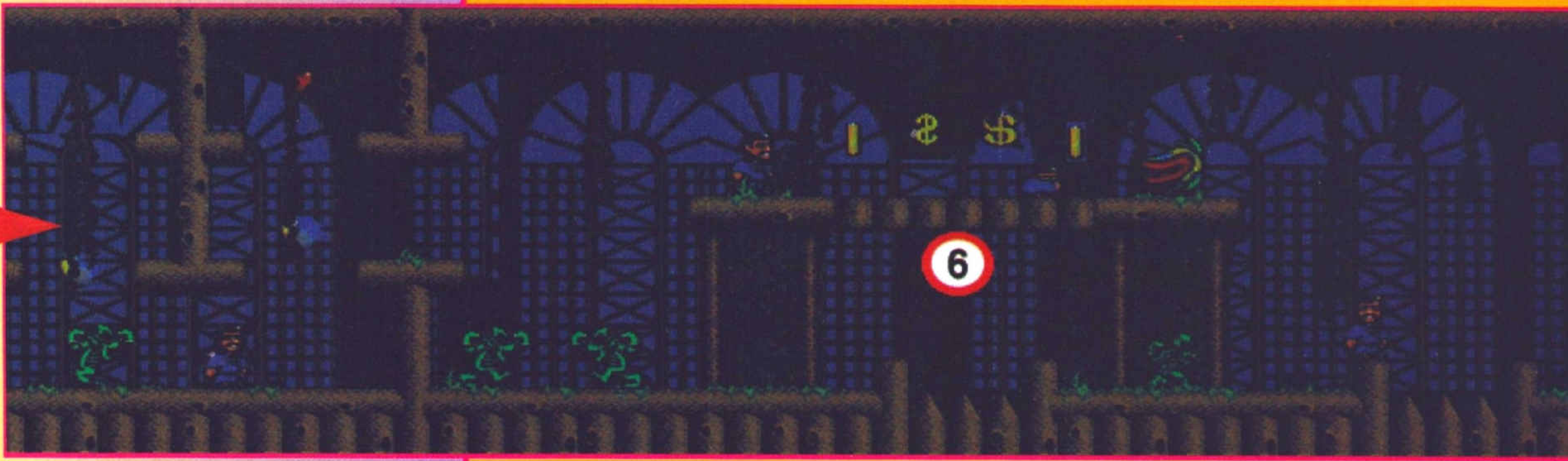






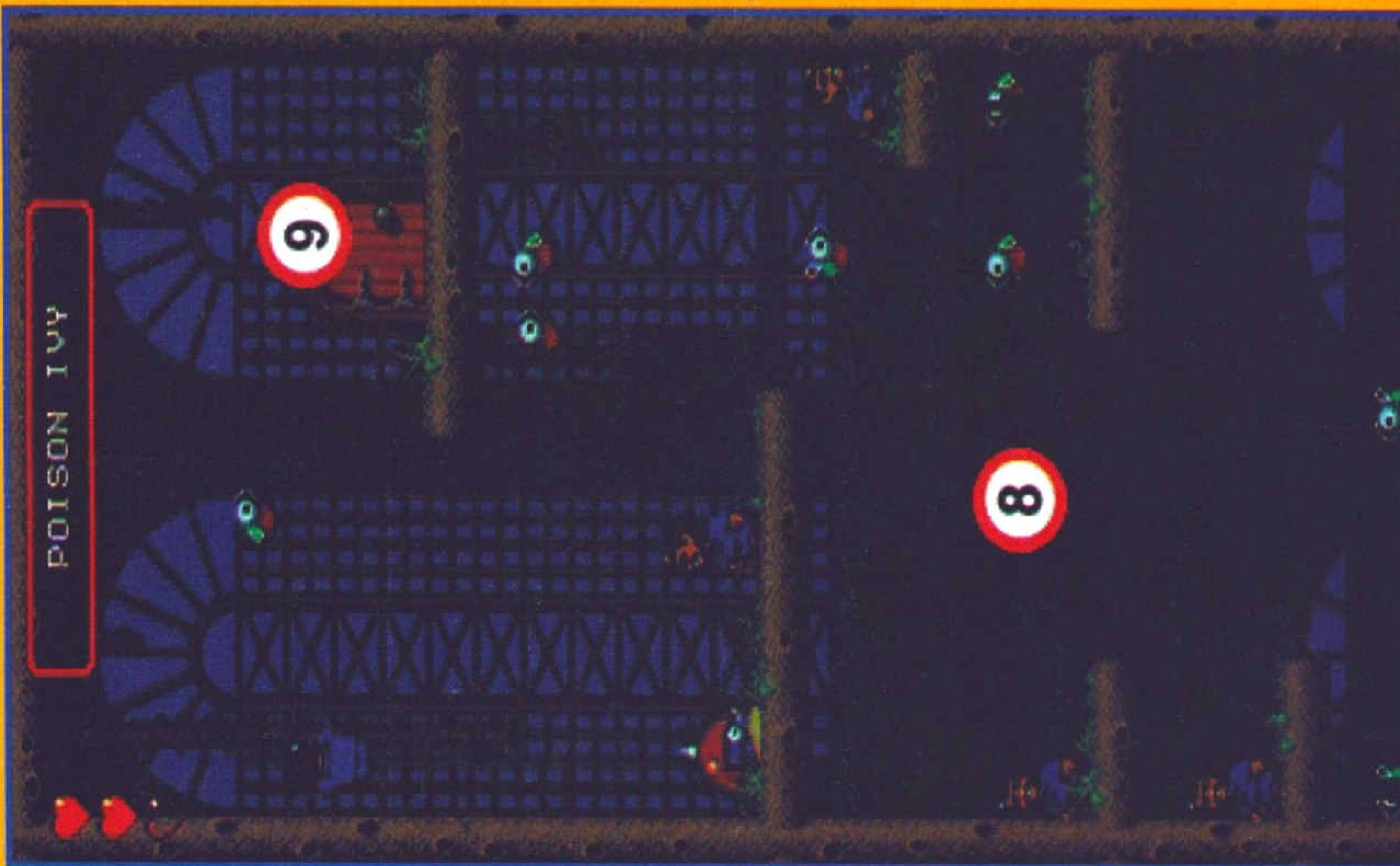
RAGNO DANAROSO

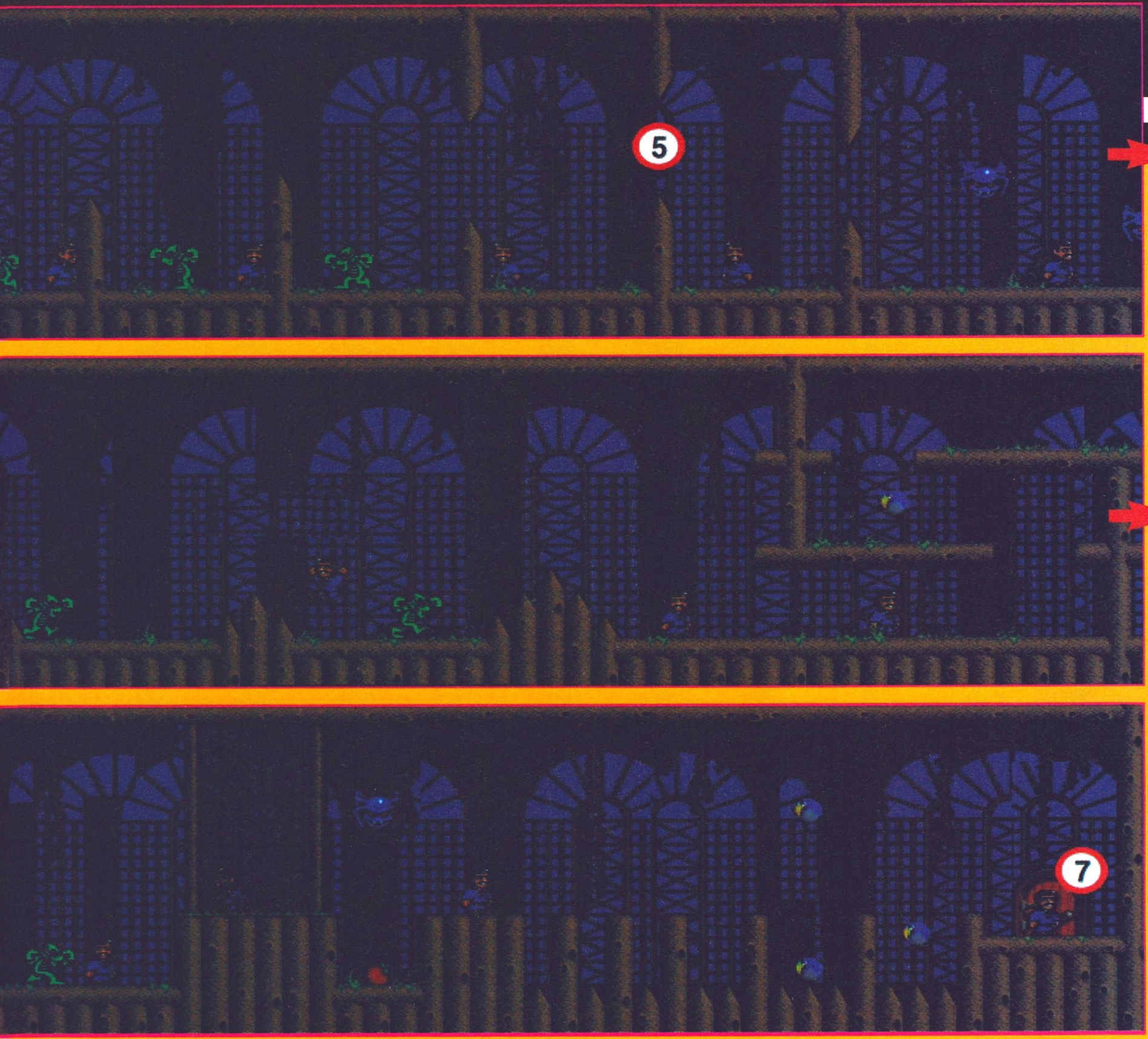
Livello a scorrimento verticale piuttosto sempliciotto da portare a termine e senza particolari trabocchetti a cui prestare attenzione. Il punto più difficile è identificabile, partendo dall'alto, dalla sezione orizzontale da cui parte la prima corda-pertica. Limitatevi ad attendere i volatili nella zona sinistra di tale sezione, in modo da avere abbastanza spazio per saltare in alto e ucciderli.

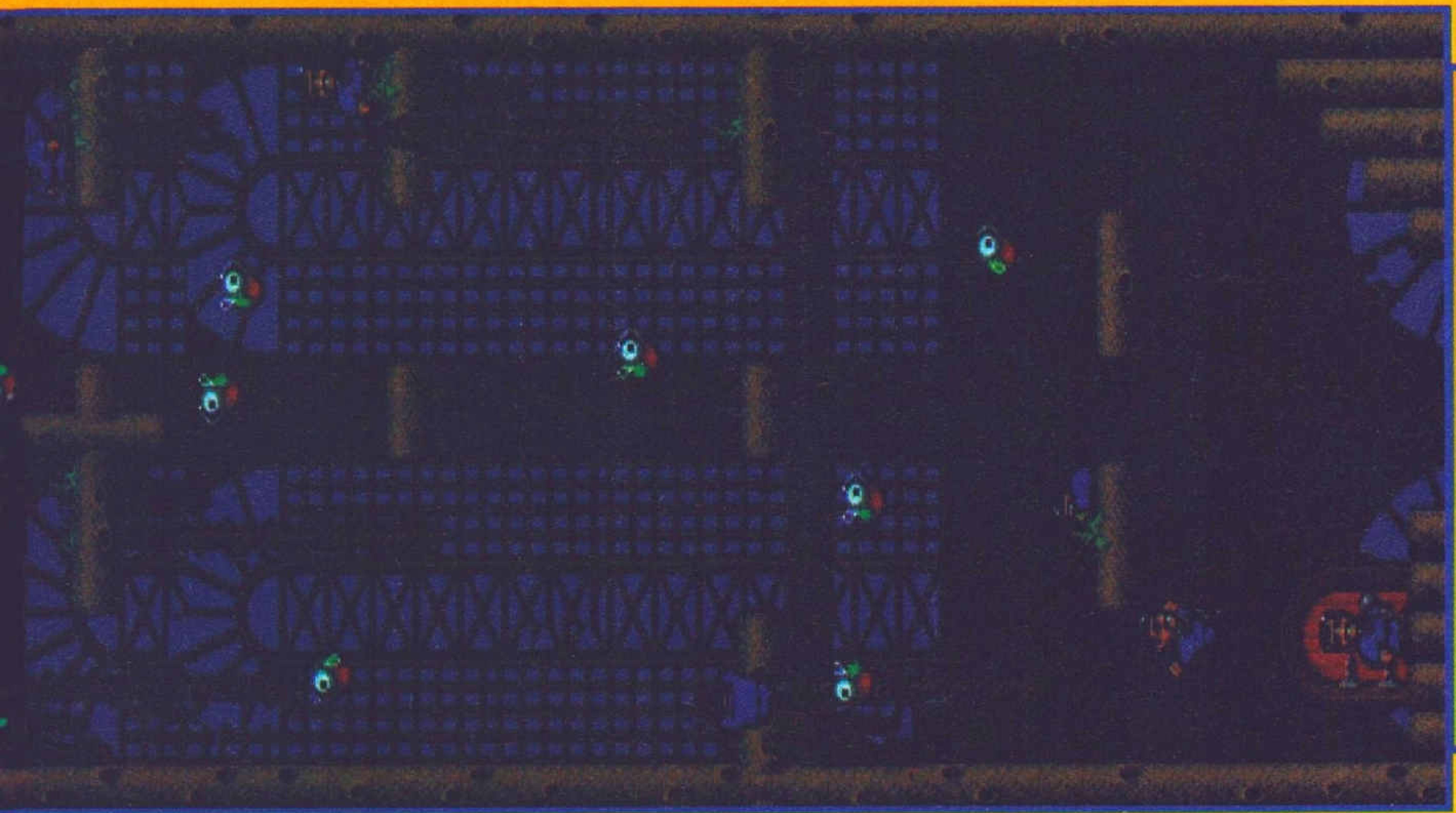


NON CHIEDETEMI DOVE HANNO VISTO DELLE ROSE

A prescindere dai quesiti di stampo esistenziale (esisteranno delle rose in questo livello? Boh, io non ne ho viste), fate attenzione al pulsante di fuoco. In questo livello, infatti, troverete dei passaggi davvero frustranti da questo punto di vista. In particolar modo dove vedete il quinto bollino, dovrete dosare il tempo di pressione del tasto di fuoco in maniera millimetrica. I mostri della palude, quelli verdi che camminano con le braccia alzate, non rappresentano un pericolo per nessuno; mentre il sesto bollino indica una serie blocchetti che appariranno solo nel momento in cui voi vi camminerete sopra. I paletti che troverete in seguito, e che rappresentano l'ultimo ostacolo tra voi e la porta, sono solo una questione di tempismo. La porta con il sette incorporato vi porta al "Poison Yvi".

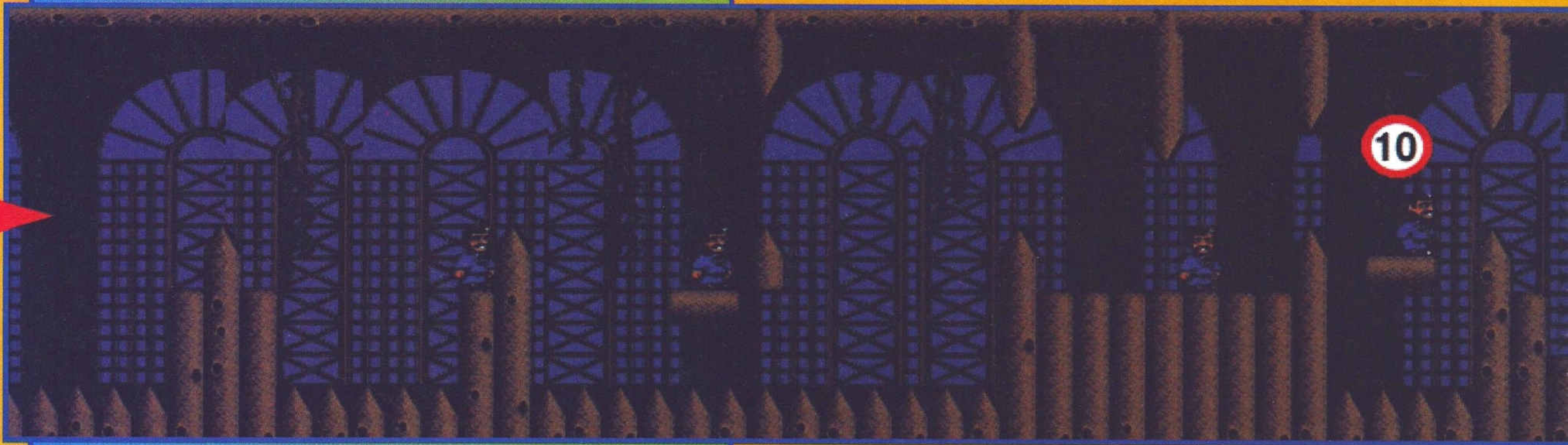


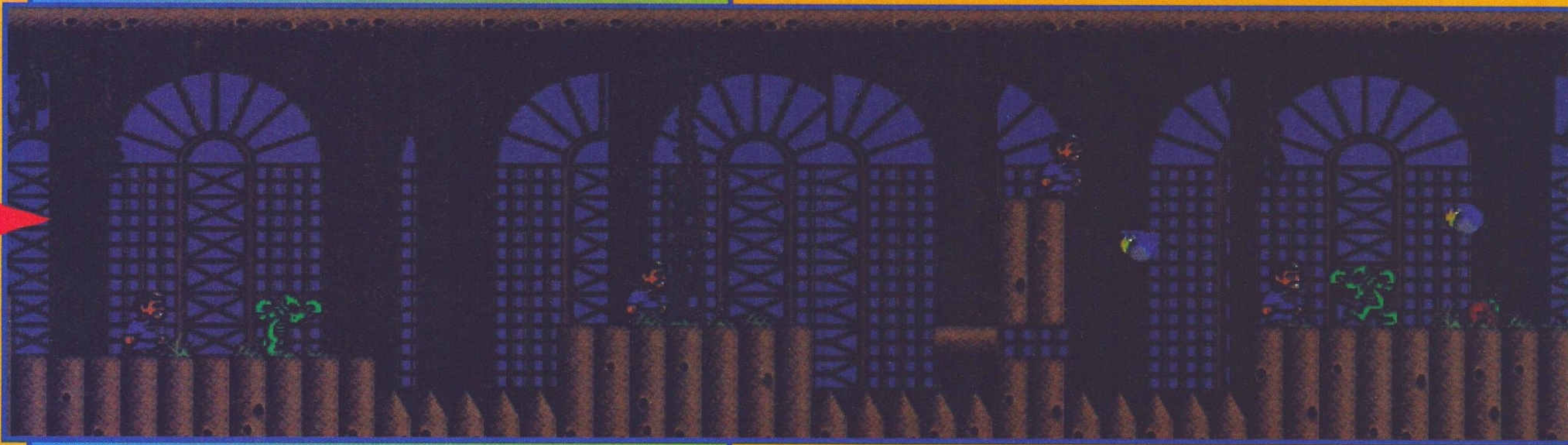




IVI GIACE TAL DEI TALI

E questo è un errore che ricorre piuttosto frequentemente sulle lapidi dei cimiteri: "ivi" vuol dire lì, non qui. Comunque, questo livello non contribuirà di certo a farvi passare a miglior vita. L'unico punto degno di nota è quello recante lo sgargiante numero otto. In questo punto, infatti, dovrete utilizzare almeno una delle due creature volanti, che fanno da spola tra il margine destro e quello sinistro dello schermo, per superare il baratro che si apre in quel punto. La porta in alto a destra, contrassegnata dal bel numerone, vi introdurrà nel...

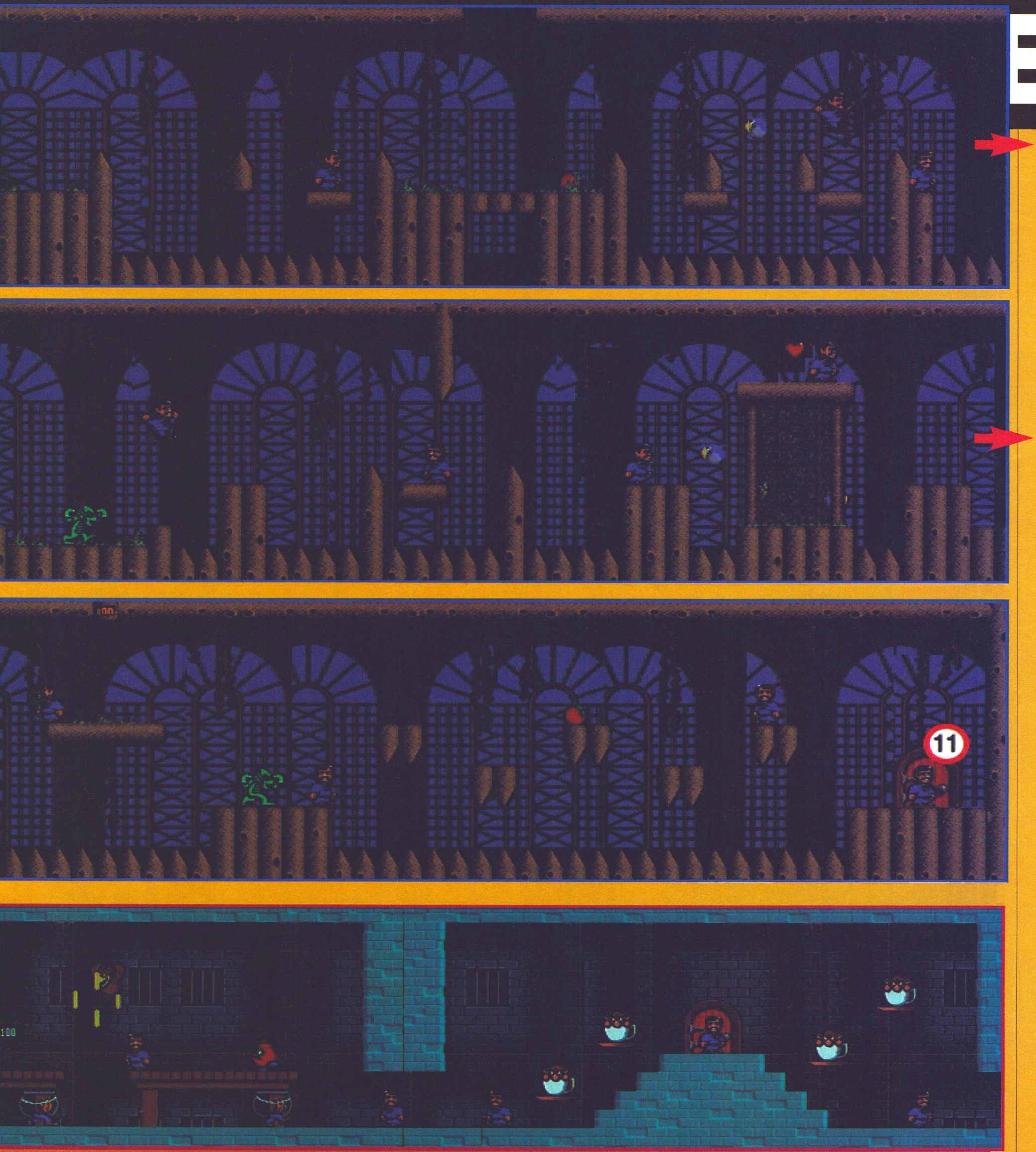




LUNGO GIARDINO FIORITO

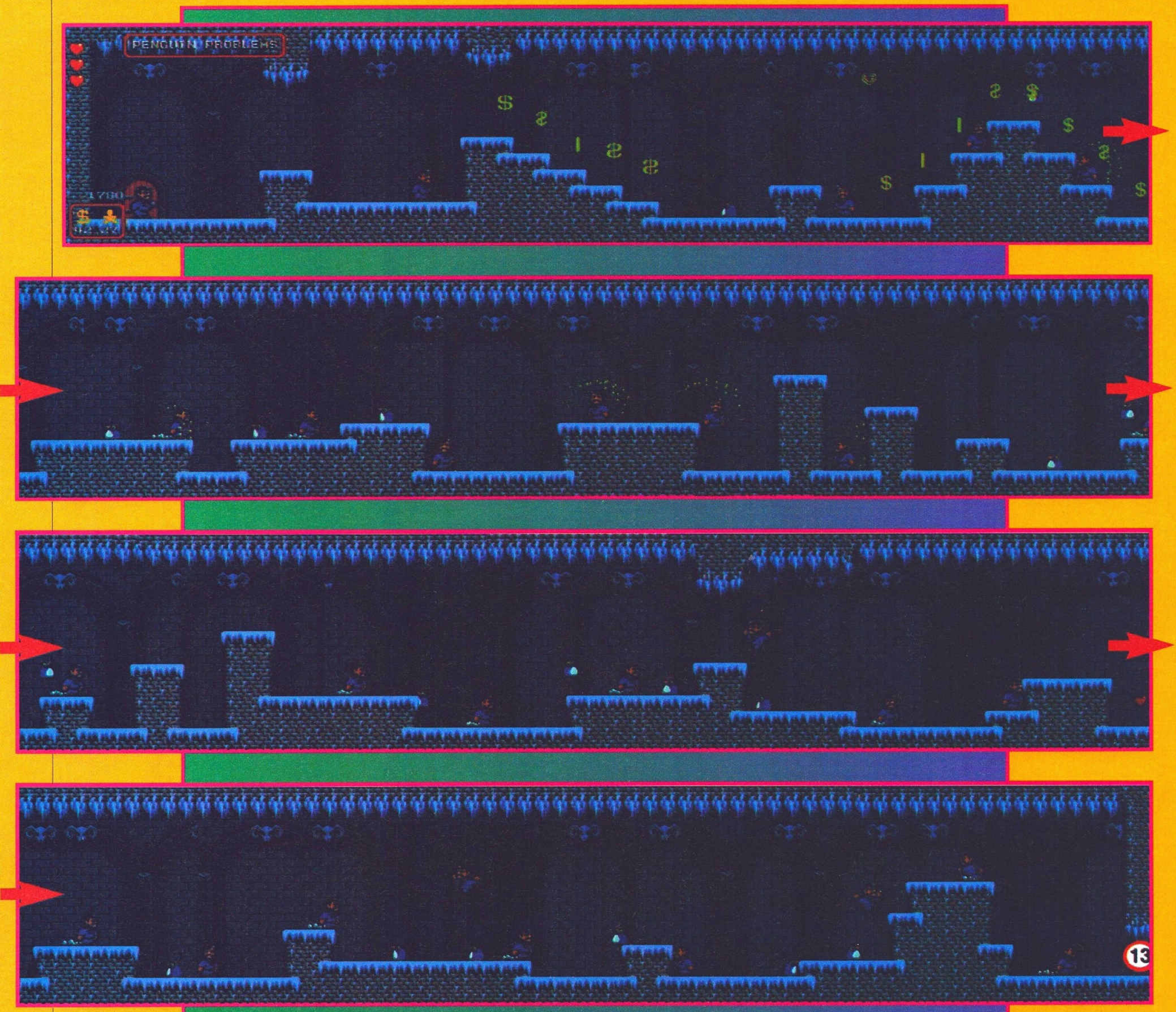
"Fiorito" l'ho aggiunto io, ma tanto il punto è differente. La chiave per uscire senza troppi danni da questo livello risiede tutta nella vostra coordinazione occhio-mano e nella freddezza. L'assortimento di punte/piattaforme mobili che costituisce il piatto forte di questo livello si presenta tremendamente duro da battere. Nella zona evidenziata dal decimo circoletto ritorna il problema del salto millimetrico per evitare danni, ma a questo si aggiunge anche una piattaforma mobile da centrare. Incrociate le dita e ricordatevi di sfruttare i momenti in cui siete stati appena colpiti e siete temporaneamente invincibili per avanzare e superare i punti più insidiosi. L'interruttore posizionato in alto, verso la fine del livello, serve a far apparire le piattaforme su cui saltare per raggiungere la porta. Inutile ribadirne la necessità d'attivazione. La porta contrassegnata dal bollino undicesimo (sembra quasi il nome di un papa) vi porta direttamente da una vostra vecchia conoscenza: il cimitero. Il cimitero in cui sfociate è quello che ospita la cripta in cui avrebbe dovuto essere rinchiusa Mercoledì (o in cui ancora lo è se non vi siete presi la briga di andarla a salvare). Secondo il mio modesto parere è preferibile seguire l'itinerario proposto nei numeri scorsi per giungere fino a Mercoledì, ma era mio dovere propinarvi anche questa informazione. Ma torniamo nella Hall.

COSA C'E' DA METTERE SOTTO I DENTI?



Avevo sentito parlare di tazzine sporche, ma in questa cucina le tazze da tè sono abitate e razzolano per le stanze! Comunque, o lettori, sappiate che in questa stanza, a cui si accede dalla porta più in alto a destra della stanza delle scale, il gioco si divide in due tranci. Seguendo la ramificazione di destra si andrà a recuperare la nonna Granny caduta vittima della propria stufa da cucina. Il percorso di sinistra, invece, vi porterà a uno scontro con un pupazzo di neve disposto a regalarvi un altro cuore d'energia in caso riusciate a batterlo. Del resto ve lo dice anche il box con la lettera A in alto alla porta contrassegnata dal numero dodici.

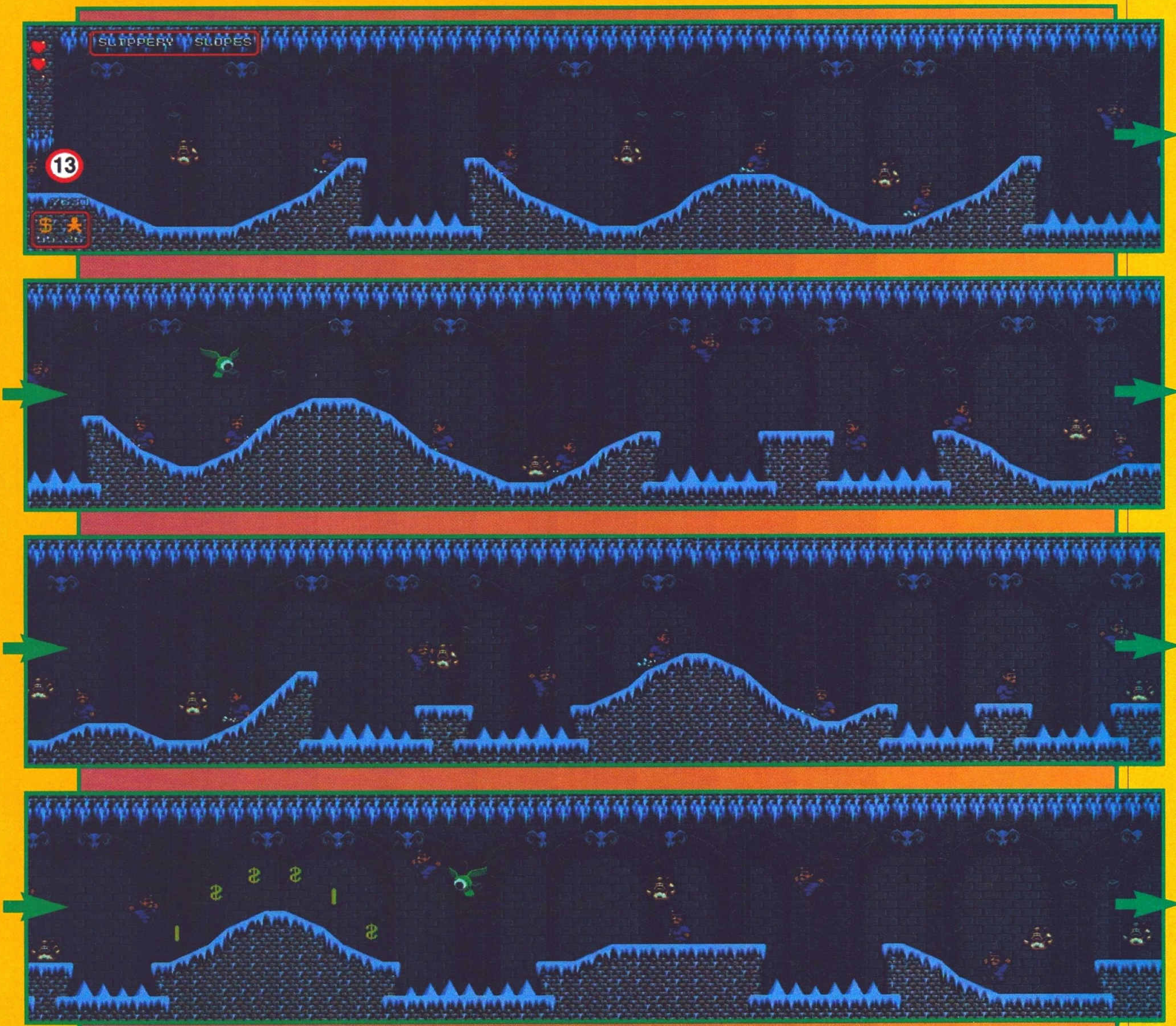
CONTROL YO



MAI NOME DI LIVELLO FU PIU' AZZECCATO.

Cosa dire? Il nome Penguin Problems (problemi con i pinguini) sembra dire già tutto. I pinguini sono dappertutto, sono tantissimi e sono dannatamente veloci e agili. Nulla da consigliarvi al di fuori di una buona condotta di gioco e di una sana vita all'aperto. L'unico vero particolare da tenere a mente è che i pinguini vanno uccisi appena mettono il loro pericoloso becco nello schermo. Fermatevi, prendetevi tutto il tempo che vi serve e massacrateli abbondantemente prima che diventino troppi da poter essere controllati. Il livello termina senza porte, ma tanto il discorso è identico: il passaggio contrassegnato dal numero 13 porta in SLIPPERY SLOPES.

OUR CONSOLE



SI SCIA!

Giocando il livello precedente avrete avuto modo di notare una certa difficoltà di controllo del personaggio imputabile a una scarsa aderenza al suolo; ma del resto il livello era piuttosto pianeggiante, quindi i problemi non erano poi troppi. Questo livello è tutto un saliscendi. Questo significa che non sarà mai troppo simpatico da affrontare. Il modo migliore è quello di affrontarlo tutto d'un fiato. Nessuna remora e una solida rincorsa avranno ragione di qualsiasi ostacolo vi si pari davanti. Sappiate, inoltre che sopra ogni demone salterino (quei cosi a metà tra il marrone e il giallo) ci sono degli "hot spot" da mille punti. Saltategli sopra e accaparratevi i punti bonus.

COMPUTER WORK

TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE ... FINO AD ESAURIMENTO !!! TELEFONA SUBITO!

Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- **VENDITA PER CORRISPONDENZA**
- **SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.**

CON DUE ACQUISTI UN OROLOGIO IN REGALO.

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA.

GIOCHI SUPER NES (ITA)	Prezzo £.
KRUSTY SUPER FUN HOUSE	65.000
ADVENTURE ISLAND	65.000
SUPER TENNIS	65.000
SPIDERMAN / X-MEN	65.000
WRESTLE MANIA	65.000
KO BOXING	65.000
BUBSY	65.000
CONGO' S CAPER	65.000
GOOF TROOP	65.000
LEMMINGS	65.000
SUPER ALESTE	65.000
CASTELVANIA IV	65.000
STARWING	65.000
BATTLETOADS	65.000
SUPER MARIO WORLD	65.000
SUPER JAMES POND	65.000
THE ADDAMS II	65.000
FINAL FIGHT 2	65.000

GIOCHI GAME BOY (ITA)	Prezzo £.
ALIEN 3	35.000
BARBIE	35.000
BATTLETOADS	35.000
BOULDER DASH	35.000
CASTELIAN	35.000
DARKWING DUCK	35.000
F1 - RACE	35.000
GARFIELD	35.000
GLI SBULLONATI	35.000
KIRBY' S DREAM LAND	35.000
KUNG FU MASTER	35.000
LA SIRENETTA	35.000
MICKEY MOUSE	35.000
MYSTIC QUEST	35.000
POPEYE 2	35.000
SPEEDY GONZALES	35.000
SUPER JAMES POND	35.000
YOSHI'S COOKIE	35.000

GAME BOY + Tetris + Gioco in offerta	**£.**	**170.000**
GAME GEAR + 4 GIOCHI	£.	250.000
COMPILATION 3 PICCHIADURO Mega Drive	£.	75.000
COMPILATION 20 GIOCHI Mega Drive	£.	110.000
COMPILATION 35 GIOCHI Mega Drive	£.	137.000
BAZOOKA SUPER NINTENDO + 6 GIOCHI	**£.**	**59.000**
SUPER NINTENDO ITA	£.	239.000
SUPER NINTENDO + BAZOOKA	£.	279.000

GAME BOY + TETRIS	£.	145.000
AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI	**£.**	**650.000**
AMIGA 1200 + 2 GIOCHI + 3 PROGR.	£.	699.000
JOYPAD CD 32 ORIGINALE	£.	39.000
MOUSE CD 32	£.	49.000
SUPERVISION + 1 GIOCO	£.	89.000
TV LINK PER SUPERVISION	£.	89.000
ACCUMULATORE 7 ORE GAME BOY	£.	29.000

ATLANTIDE COMPUTERS

PUNTO VENDITA A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N.43

ORDINA SUBITO, CHIAMA LO (0362) 23.81.48

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT	99.000 USA
ALISIA DRAGOON	69.000 JAP
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000 EUR
ANOTHER WORLD	69.000 EUR
ARCH RIVALS BASKET	69.000 EUR
ARIEL MERMAID (SIRENETTA)	89.000 USA
ART OF FIGHTING	99.000 JAP
AYRTON SENNA'S G.P. 2	69.000 JAP
BART'S NIGHTMARE	89.000 EUR
BATMAN RETURNS	49.000 JAP
BATTLE MANIA	49.000 JAP
BRAM STOKER'S DRACULA	99.000 EUR
BUBSY	79.000 EUR
BUBSY 2	TELEFONA!
BURNING FORCE	49.000 EUR
CASTLEVANIA BLOODIN'	129.000 EUR
CHAMELEON KID	49.000 JAP
CLIFFHANGER	69.000 EUR
COOL SPOT	119.000 EUR
COSMIC SPACEHEAD	89.000 EUR
CYBORG JUSTICE	69.000 JAP
DRAGON (BRUCE LEE)	TELEFONA!
DRAGON'S FURY	89.000 EUR
DUNE 2	TELEFONA!
ECCO THE DOLPHIN	89.000 JAP
ETERNAL CHAMPIONS	139.000 JAP
EX-RANZA	69.000 JAP
FANTASTIC DIZZY	99.000 EUR
GEORGE FOREMAN'S BOXING	49.000 EUR
GHOULS'N GHOSTS	59.000 EUR
GLOBAL GLADIATORS	69.000 EUR
GOLDEN AXE 3	69.000 JAP
GRANADA	39.000 JAP
GRANDSLAM TENNIS	59.000 EUR
GREENDOG	89.000 JAP
GUNSHIP	69.000 EUR
GUNSTAR HEROES	89.000 JAP
HOOK	99.000 EUR
INDIANA JONES	69.000 EUR
JAMES POND 3 STARFISH	115.000 EUR
JOHN MADDEN FOOTBALL	49.000 USA
JUNGLE STRIKE	89.000 JAP
JURASSIC PARK	119.000 EUR
KICK OFF 3	TELEFONA!
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	89.000 EUR
MAZIN WARS (MAZINGA)	69.000 EUR
MERCS (COMMANDO 2)	59.000 JAP
MOONWALKER	59.000 EUR
MICROMACHINES	99.000 EUR
MORTAL KOMBAT	125.000 EUR
OUTRUNNERS	TELEFONA!
PETE SAMPRAS TENNIS	TELEFONA!
RISKY WOODS	69.000 USA
ROAD BLASTERS	49.000 JAP
ROBOCOP 3	89.000 EUR
SENSIBLE SOCCER	115.000 EUR
SHINOBY 3	69.000 EUR
SONIC 3	TELEFONA!
SPIDER-MAN X-MEN	89.000 USA
STORMLORD	39.000 JAP
STRIDER	49.000 EUR
SUB-TERRANIA	135.000 EUR
SUPER HANG-ON	59.000 EUR
SUPER OFF ROAD	69.000 EUR
SUPERMAN	69.000 EUR
T2 THE ARCADE GAME	69.000 EUR
TALESPIN	59.000 EUR
TAZ-MANIA	69.000 JAP
THE ADDAMS FAMILY	99.000 EUR
THE INCREDIBLE HULK	TELEFONA!
THUNDERFORCE IV	89.000 EUR
TINY TOON ADVENTURES	99.000 EUR
TOEJAM & EARL 2	115.000 JAP
TOKI	59.000 EUR
TREASURELAND ADVENTURE	89.000 JAP
TURTLES HYPERSTONE HEIST	79.000 EUR
VIRTUA RACING	TELEFONA!
WORLD CUP USA '94	TELEFONA!
WORLD OF ILLUSION	69.000 JAP
WWF WRESTLEMANIA	69.000 EUR
X-MEN	79.000 EUR
ZOOL	115.000 EUR

MEGA-CD (3x2)

AH-3 THUNDERSTRIKE	99.000 USA
EARNEST EVANS	99.000 JAP
FINAL FIGHT CD	99.000 JAP
PRINCE OF PERSIA	99.000 JAP
SEGA CLASSICS ARCADE	99.000 JAP
WONDER DOG	99.000 JAP

SUPER-NES

AERO THE ACROBAT	119.000 USA
AMAZING TENNIS	89.000 EUR
BART'S NIGHTMARE	89.000 EUR
B.O.B.	79.000 EUR
BATTLE GRAND PRIX	79.000 JAP
BUBSY 2	TELEFONA!
BUGS BUNNY RAMPAGE	TELEFONA!
CHUCK ROCK	89.000 EUR
CLAYFIGHTER	139.000 EUR
DIG & SPIKE VOLLEYBALL	129.000 USA
DINO CITY	99.000 USA
DRAGON (BRUCE LEE)	TELEFONA!
DRAGON'S LAIR	99.000 USA
EQUINOX	139.000 EUR
F-ZERO	69.000 EUR
FATAL FURY	109.000 JAP
FIFA INT'L SOCCER	TELEFONA!
FINAL FIGHT 2	79.000 EUR
FLASHBACK	99.000 EUR
HOOK	89.000 EUR
JURASSIC PARK	125.000 EUR
KICK OFF 3	TELEFONA!
KNIGHTS OF THE ROUND	TELEFONA!
MEGAMAN X	TELEFONA!
MICKEY'S MAGICAL QUEST	149.000 EUR
MORTAL KOMBAT	119.000 JAP
MR.NUTZ	139.000 EUR
NBA JAM	TELEFONA!
ROBOCOP 3	79.000 USA
SENSIBLE SOCCER	119.000 EUR
SLAM MASTERS	TELEFONA!
SPEEDY GONZALES	TELEFONA!
STREET FIGHTER 2 TURBO	139.000 JAP
SUPER BATTLETANK 2	79.000 *US
SUPER JAMES POND	89.000 EUR
SUPER SWIV	79.000 EUR
SYLVESTER & TWEETY	TELEFONA!
TAZ-MANIA	89.000 EUR
THE ADDAMS FAMILY	79.000 EUR
THE KING OF DRAGONS	TELEFONA!
THE INCREDIBLE HULK	TELEFONA!
THE JUNGLE BOOK	TELEFONA!
THE LAWNMOWER MAN	129.000 EUR
THE ROCKETEER	59.000 JAP
TINY TOON ADVENTURES	99.000 EUR
TKO SUPER BOXING	89.000 EUR
WOLFCHILD	79.000 USA
WORLD CHAMPION BOXE	69.000 JAP
WORLD CUP USA '94	TELEFONA!
WORLD LEAGUE BASKET	69.000 *US
WWF ROYAL RUMBLE	99.000 JAP
WWF WRESTLEMANIA	79.000 EUR
YOGHI BEAR	TELEFONA!

VASTA SCELTA JOYSTICK E JOYPAD PER MD & SNES

SPESE POSTALI FISSE Lit. 9.000 - EVASIONE ORDINI IMMEDIATA - I PREZZI SONO IVA INCLUSA
VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI & TITOLI ANCHE PER GAME GEAR - GAMEBOY - PC - CDROM - AMIGA - CD32

MG® Shop

computer e videogames

OGNI SETTIMANA NUOVI ARRIVI D'IMPORTAZIONE

Console
S/Nes L. 249.000
Game Boy L. 95.000
Mega Drive L. 259.000
Game Gear L. 199.000
3DO telefonare

Noleggio
S/Nes L. 3.000 gg
Game Boy L. 1.500 gg
Mega Drive L. 3.000 gg
Game Gear L. 1.500 gg
FESTIVI GRATUITI

Giochi da Lire
S/Nes da L. 69.000
Game Boy da L. 29.000
Mega Drive da L. 49.000
Game Gear da L. 46.000
P.C. da L. 29.900
CD Rom da L. 39.000
Amiga da L. 29.900

Vasto assortimento CD Rom per adulti

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Novità d'importazione

S/Nes	Mega Drive
Jungle Book	Pete Sampras Tennis
Bugs Bunny	Kick Off 3
Speedy Gonzales	World Cup USA 94
Smash Tennis	Dragons Lair
Flintstones	Chaos Engine
Jammit	Aero the Acrobat
Game Boy	**Game Gear**
Kick Off 3	World Cup USA 94
Flintstones	Drop Zone
World Cup Striker	Centre Court Tennis
Tazmania 2	Global Golf
Cool Spot	Adv.of Dr.Frankenstein
Jungle Book	Asterix

2 negozi a Milano

Via Lattuada (ang. V.le Monte Nero)
50 mt. MM3 Romana
tel. 02 - 55180858

P.za Buozzi (ang. Via Mantova)
150 mt. MM3 Romana
tel. 02 - 55194413

ATTENZIONE:

IMPORTATE DIRETTAMENTE PER RIDURRE I VOSTRI COSTI!

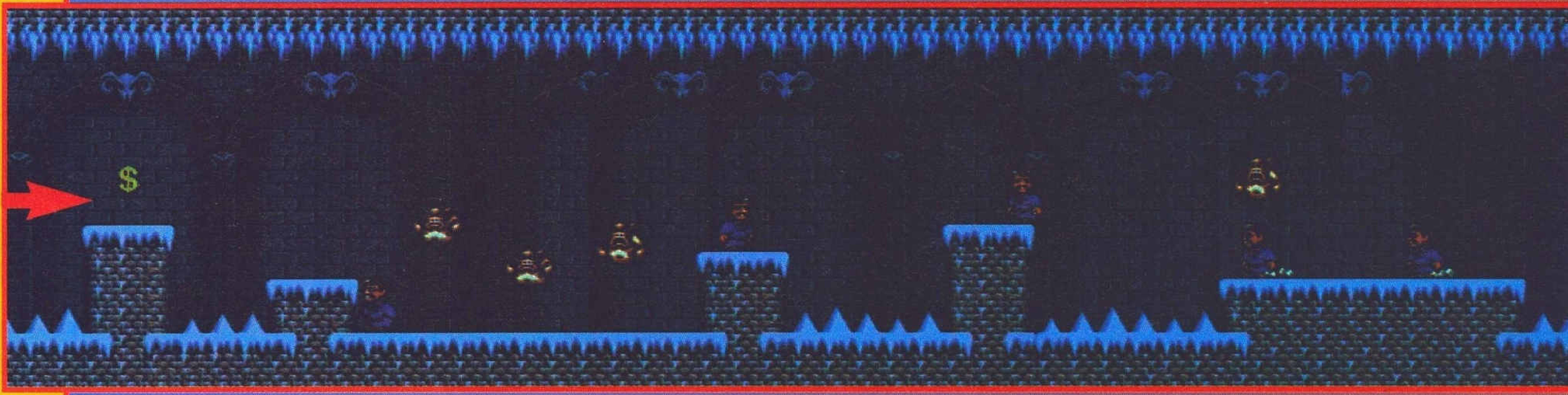
AVVISO AI NEGOZIANTI:

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO INCLUSIVI DI ASSICURAZIONE E SPEDIZIONE FINO AL VOSTRO DOMICILIO!
L' UNICA COMPAGNIA EUROPEA IN ORIENTE CHE VI OFFRE: NOVITA' IN ANTEPRIMA, SERVIZIO, SERIETA', COMPETENZA E PREZZI BASSISSIMI!
PER INFORMAZIONI CHIAMATECI ANCHE IN ITALIANO!

Visa International Ltd.
7th Floor, Printing House
6 Duddell Street
Central HONG KONG

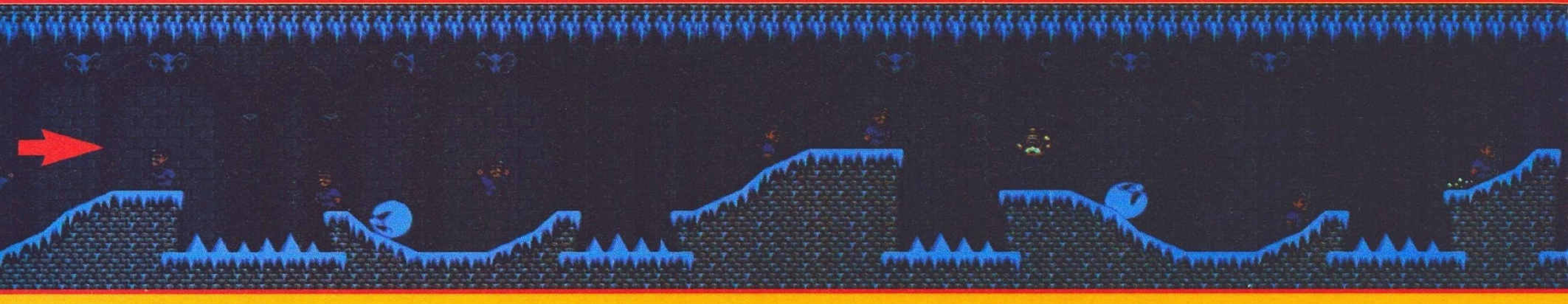
Tel. 00852/3951727
3951797

Fax 00852/3951797



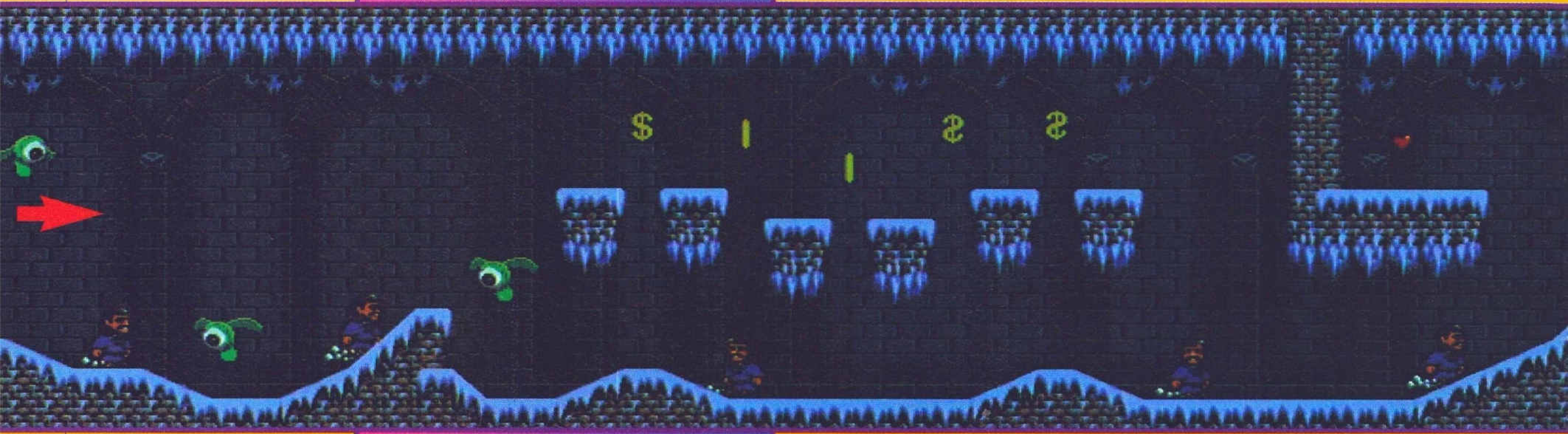
GRADINI SCIVOLOSI

Dopo i saliscendi, le scalinate. Non cambia nulla nella vostra strategia di gioco. Inserite la quinta e correte come dei matti verso la fine del livello. Unico punto in cui prestare un minimo di attenzione è quello contrassegnato dal quindicesimo bollino. Qui dovete fare attenzione a quanto a lungo schiaccerete il pulsante di fuoco a causa di una naturale propensione di Gomez a farsi impalare dalle punte sottostanti. Controllate la situazione, saltate gli ultimi due ostacoli e salutate anche questo livello.



LIKE A ROLLING STONE...

Grandi palle di neve che rotolano. Sembra il titolo di una qualche opera d'arte moderna e invece è la descrizione di questo livello del gioco degli Addams. Le palle di cui sopra rappresentano il maggior problema del livello, ma bisogna ammettere che questo è un livello tosto in generale. Il bollino numero diciassette indica il punto preciso in cui infilarsi nel muro per andare a recuperare i due cuoricini d'energia (sempre graditi), e le scarpette ginniche (che con la perizia dimostrata da Gomez sul ghiaccio rischiano di diventare una minaccia più che un aiuto). Il tassello diciotto vi porta direttamente in paradiso con...

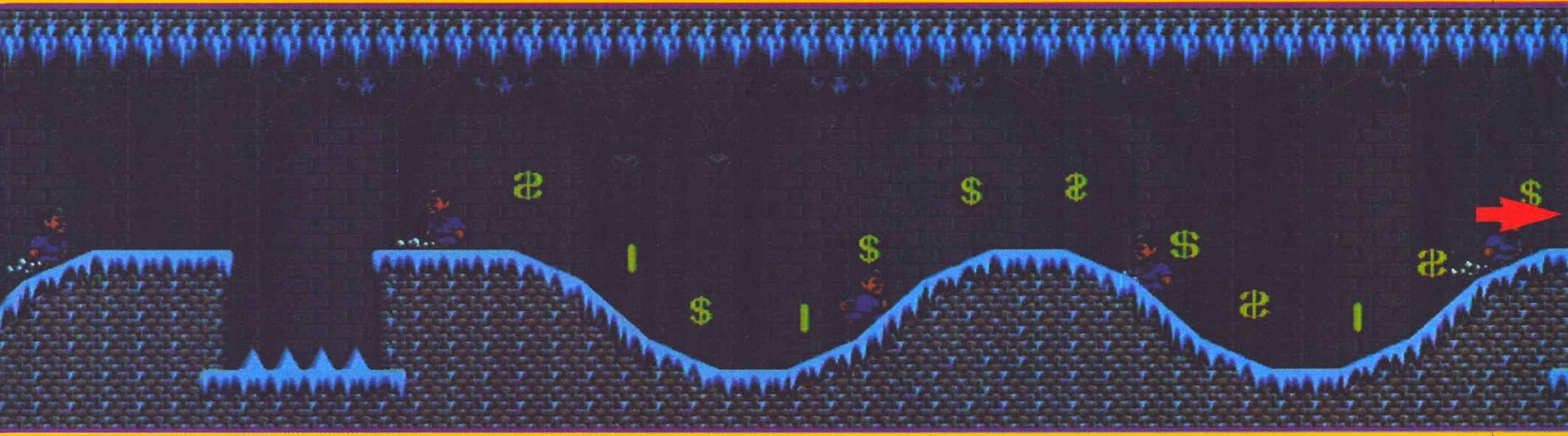


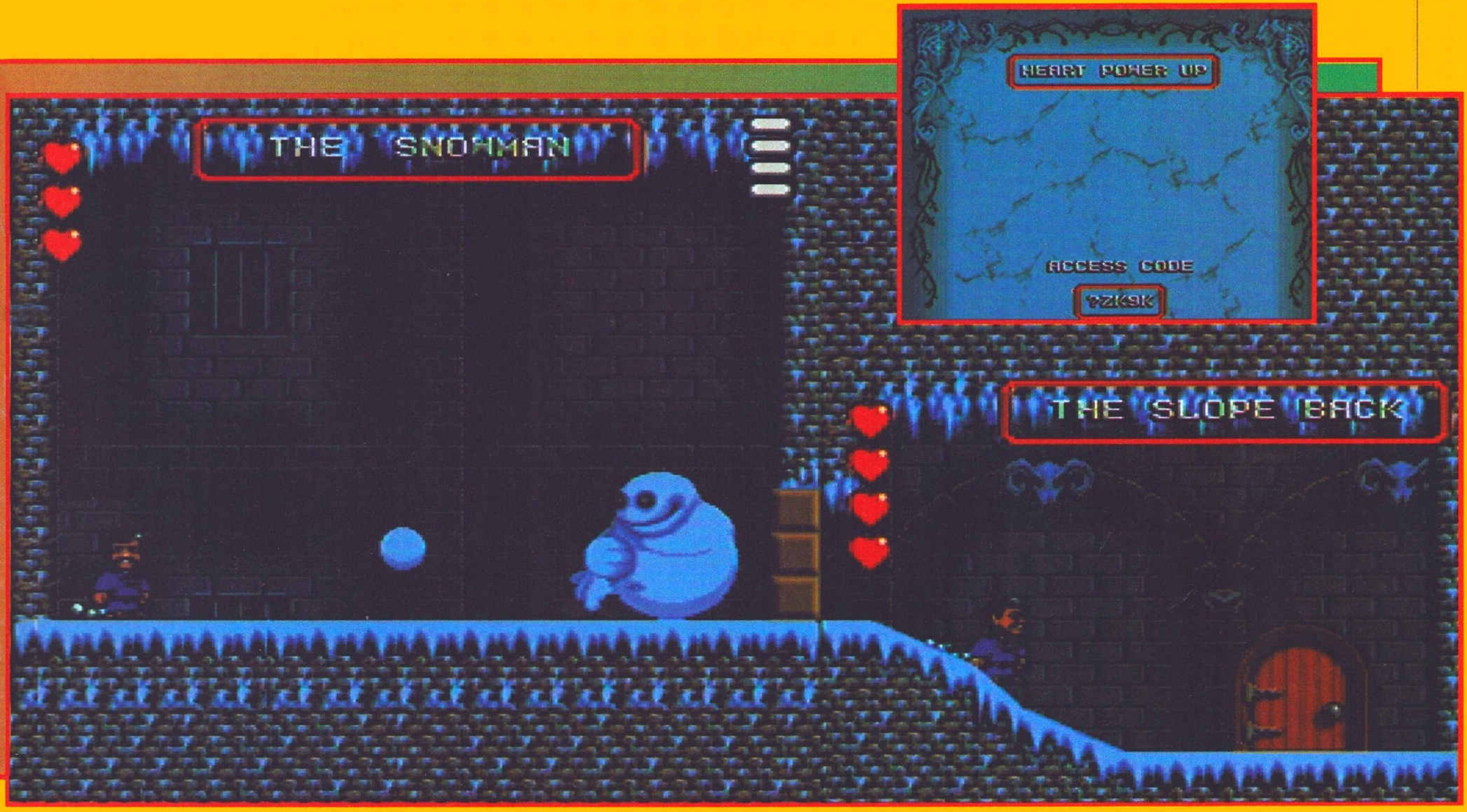
QUASI CI SIAMO!

Questo è l'ultimo livello che vi separa dal mostro pupazzo di neve. Non c'è nulla di speciale da fare o da scoprire. Semplicemente fiondatevi in fondo e oltrepassate la porta che vi metterà a confronto con il tremendo...

GIOCARE A PALLE DI NEVE PUO' ESSERE PERICOLOSO

Soprattutto quando il vostro avversario è grosso come questo qui. Non è semplicissimo da abbattere, ma lo si può fare. La tecnica base consiste nello schivarlo finché non comincia a rotolare verso di voi e poi torna indietro. Da questo momento iniziate a marcarlo stretto. Saltategli in testa appena torna in posizione. Allontanatevi mentre lancia la prima e la seconda palla di neve e saltatelo quando tornerà alla carica. Risaltatelo quando cercherà di tornare in posizione alla destra dello schermo e ripetete lo schema di cui sopra. L'unica incognita è rappresentata dalla vostra abilità nello schivare le stalattiti di ghiaccio che cadranno dal soffitto. Arrivederci a settembre.




THE SNOWMAN
HEART POWER UP
ACCESS CODE
THE SLOPE BACK

CONTR

GOOF TROOP

SPECIALE

OK, Alex, non contento di avermi fatto sgobbare per un paio di settimane con gli Addams, ha deciso di rifilarmi anche questo gioco... Buon divertimento.

Giancarlo JH Calzetta

Select

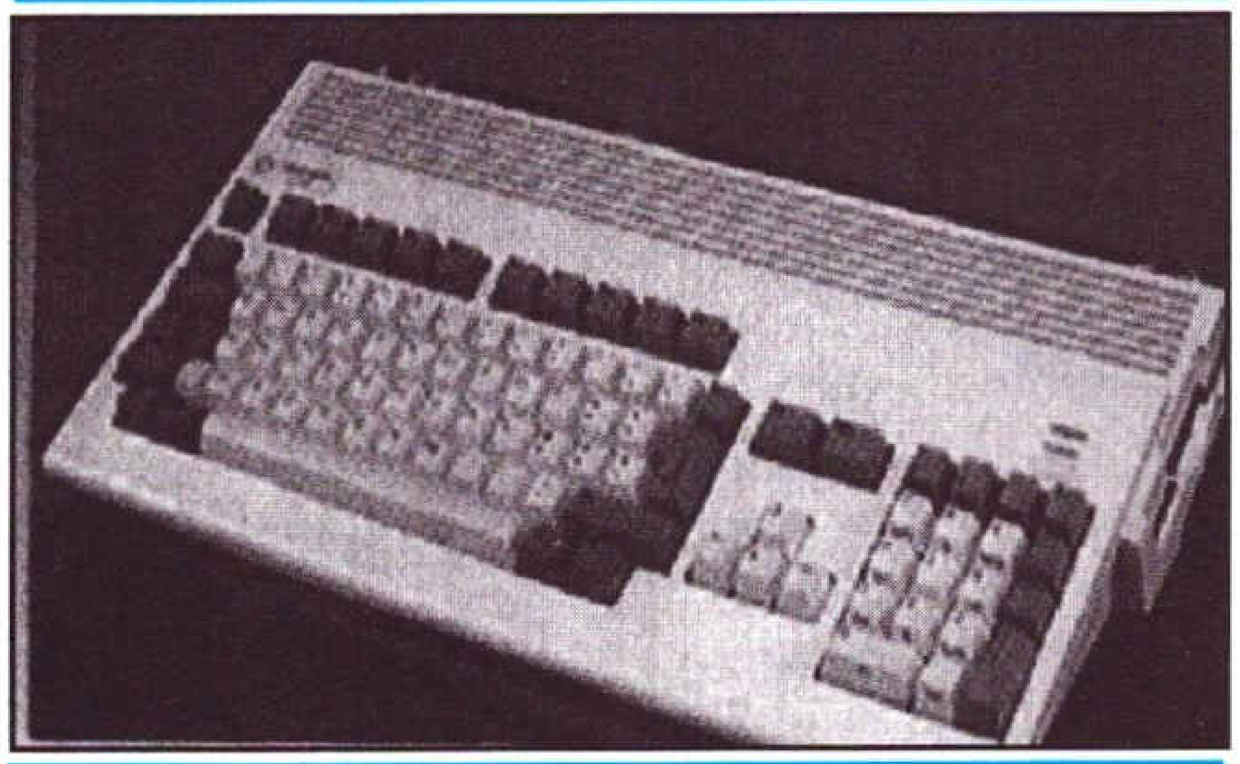
P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

**SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.**

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA



COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200 Dynamite Dsktop	L. 749.000
Amiga 600	L. 449.000
AMIGA-CD 32 con giochi	L. 629.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	Telefonare
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 159.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 149.000
Drive interno per amiga 2000	L. 149.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 179.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Digitalizzatore Audio-stereo	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/DX/40

4Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 1.990.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 2.390.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/40

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 210 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 2.749.000

SUPER OFFERTA PC 486/DX2/66

Vesa Local Bus 1 Drive 3" 1/2 1.44 Mb 4 Mb di memoria, 1 Monitor a colori SVGA, 1 HD 250Mb 2 porte ser. 1 porta par. 1 tastiera estesa, 1 mouse

L. 3.349.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.279.000

CD-ROM

Lettore CD multissesione Mitsumi interno con controller, compatibile foto-CD Kodak

Telefonare

CONSOLE

SUPEROFFERTA

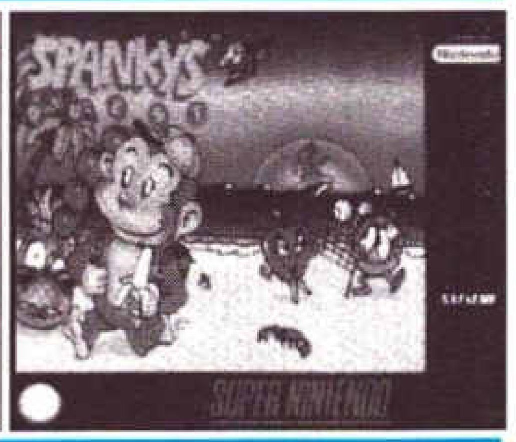
SUPERNES EUROPEO CON
SUPERMARIO ALL STAR
1 JOYPAD
ALIMENTATORE PAL +
SCART

Telefonare

COME SOPRA MA CON
STREET FIGHTER II
Telefonare

MEGADRIVE PAL/SCART
Telefonare

GAME GEAR
con 4 giochi Telefonare



SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb, 80 Mb, 120 per amiga 600-1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb **L. 159.000**

MONITOR

COMMODORE 1942
Telefonare

COMMODORE 1084S
L. 399.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 38.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 100 colore	L. 490.000
Hewlett Packard 510 b/n	L. 769.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ 48 80 col.B/N	L. 679.000
Star SJ 144 colore	Telefonare

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

Telefonare

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500	L.59.000
PerA600	L.65.000

**TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO**

Qui inizia l'avventura di Pippo e Max. Se andate a parlare con lo strano personaggio con il sombrero, vi metterà in guardia a proposito del ritorno del pericoloso pirata Keelhaul Pete. Ma tanto questo lo sapete già e difficilmente le lamentele dei paesani che troverete sparsi per il gioco potranno esservi di qualche aiuto.
Da qui dirigetevi verso la seconda locazione, quella subito a destra.

In questo schermo non avrete ancora problemi con gli scagnozzi del buon vecchio Pete; in compenso potrete accaparrarvi i primi oggetti del gioco. Cominciate con il raccogliere (camminandoci sopra) le ciliege che vedete nella parte in alto a sinistra della foto. Poi fate vostro il lancia-arpioni verde che vedete nella parte in alto a destra. A questo punto, ignorate pure il simpatico villico e dirigetevi al terzo schermo (quello sopra lo schermo uno).

La prima cosa da fare quando si entra in questo schermo è quella di sollevare tutti i vasi con dentro le piante e guardare se nascondono qualcosa (vi ricordo che la frutta vi ricarica di energia e che le gemme vi regalano vite extra). Dal momento che i vasi dovete raccoglierli, ecco che arriva il momento di utilizzarli attivamente per pestare gli annunciati scagnozzi del pirata. Lanciateli pure attraverso lo specchio d'acqua: Pippo e Max sono abbastanza forti da riuscire a colpire

avversari piuttosto lontani da loro. Sgomberato il campo, piazzatevi all'estrema sinistra dello schermo e puntate il vostro eroe verso l'alto. Attivate il lancia-arpioni e meravigliatevi nel vedere che l'arpione può raccogliere gli oggetti a distanza. A questo punto andate a recuperare la frutta e le gemme che sono custodite in alto, avendo l'accortezza di lanciare (tramite la pressione del tasto di fuoco) i primi due blocchi con la stella verso destra e il terzo verso sinistra. Dirigetevi allo schermo quattro.

Niente di speciale da fare. In basso a destra dovreste trovare una campanella. Quest'oggetto ricoprirà una certa importanza nei livelli successivi, quindi approfittate degli avversari non troppo svegli per fare un po' d'esperienza nell'utilizzo di tale oggetto. Ricordate, inoltre, di andare sempre a guardare cosa nascondono i vari oggetti che è possibile sollevare e lanciare perché ogni volta che entrate in un livello i bonus vengono ridistribuiti.

Al contrario della maggior parte degli avversari che incontrerete nel gioco, i serpenti possono essere neutralizzati dallo spara-arpioni. Ignorate per il momento l'altro spara-arpioni e dirigetevi verso lo schermo numero otto.

Nello schermo numero otto cominciano gli "enigmi" basati sull'utilizzo dei blocchi da spostare. Nella fattispecie, in questo particolare puzzle (enigma) i blocchetti con la stella sopra provocheranno l'apertura di una porta solo quando verranno posizionati sulla buca nella sabbia con lo stesso disegno. Il blocchetto di sinistra apre la porta di sinistra, quello di destra apre la porta di destra e quello in alto apre la porta in alto. Fate fuori il fastidioso insetto e dirigetevi allo schermo undici (spostando il blocchetto in alto verso la buca che gli sta subito sotto).

In questo quadro dovete semplicemente indagare nell'orto recintato che vedete nella parte destra dello schermo. Prendere la vanga e lanciate via tutti i vasi che vi ostruiscono il cammino. Usate la vanga in tutto il campo (non fa solo un paio, di buche: riempitelo!) e raccogliete i bonus del caso. Uscite e dirigetevi verso il nono schermo, entrando dallo schermo otto.

Prendete la tavola che vedete in alto (lasciando la vanga e portando con voi il lancia-arpioni). Uscite e andate allo schermo sei.

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/2720499

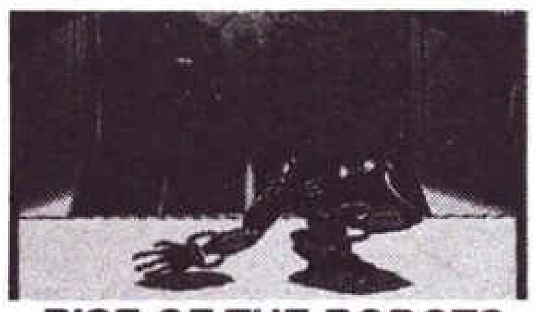
VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Aladdin	L. 99.000
Aspect Warriors	TEL
Asterix	L. 115.000
Addams Family	L. 69.000
Art of Fighting	L. 99.000
Batman Returns	L. 65.000
Castlevania	TEL
Doraemon	L. 89.000
Dracula	L. 69.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Dragon's Revenge	L. 99.000
Dune II	TEL
Ea Fifa International Soccer	L. 119.000
Eternal Champion	L. 103.000
Fatal Fury	L. 79.000
Grind Stormer	TEL
Gunstar Heroes	L. 99.000
Gun Ship	L. 69.000



RISE OF THE ROBOTS

Hiperdunk	L. 119.000
Hook	L. 69.000
Instrument of Caos	TEL
Jungle Strike	L. 89.000
Jurassic Park	L. 99.000
X-Ranza	L. 59.000
Lethal Enforce	TEL
Magin Saga	L. 65.000
Mario Andretti Racing	TEL
Mickey & Donald	L. 69.000
Monster World IV	TEL
NBA Jam	L. 115.000
NBA Showdown	TEL
Occhiali Virtuali	TEL
Outrunner	TEL
Phantasy Star IV	L. 129.000
S. Monaco GP II	L. 69.000

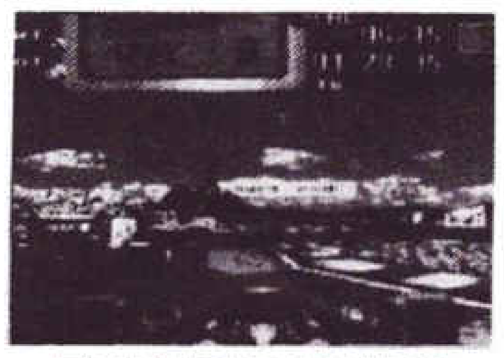
DRAGON BALL 2

Sailor Moon	TEL
Shadow Runner	TEL
S. STREET FIGHTER II SPECIAL	(fine luglio)
Stryker	L. 89.000
Splatterhouse III	L. 79.000
Subterrania	TEL
Sonic Spinball	L. 75.000
Sonic III	L. 119.000
Star Trek	TEL
Street Fighter II S.C.ED.	TEL
Super Shinobl II	L. 658.000
Spark	TEL
Tazmania	L. 59.000
The Incredible Hulk	TEL
Thundr Force IV	L. 75.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
Toejam & Earl II	TEL
Virtual Racing	L. 145.000
Volante Digitale	L. 79.000
World Cup USA 94	TEL
Kick Boxing	L. 69.000
Zombies	L. 97.000

FATAL FURY II

GIOCHI MEGA CD

Ax 101	L. 119.000
Bari Arm	L. 99.000
Battle Corps	TEL
Cyborg 009	L. 89.000
Dragon's Lair	TEL
Dune	TEL
Final Fight	L. 89.000
F1 World Champ H.S.	TEL
F1 Circus	L. 129.000
Ground Zero Texas	TEL
Havy Nova	L. 59.000
Mortal Kombat	TEL
Night Striker III	L. 59.000
Ninja's Revenge	L. 125.000
Prince of Persia	L. 59.000
Ranma 1/2	L. 109.000
Rebel Assault	TEL



F1 WORLD CHAMP

Rise of the Dragon	L. 79.000
Silpheed	L. 125.000
Sonic	L. 115.000
Tomcat Alley	TEL
Vampire Killer	TEL
Wonder Dog	L. 59.000
Wing Commander	TEL
WWF Rage in the Cage	TEL
Kaimen Raider	TEL

PC ENGINE E CD ROM

Arcade Game Card +	
Fatal Fury II	TEL
Art of Fighting Arl	TEL
Operation Wolf	L. 69.000
Gomola Speed	L. 59.000
Vigilante	L. 59.000
Space Harrier	L. 59.000
Dragon Saber	L. 59.000
Bomberman 94	L. 115.000
Sport TV Hockey	L. 75.000
Street Fighter II	L. 99.000
Sailor Moon	TEL
World Heros II	TEL

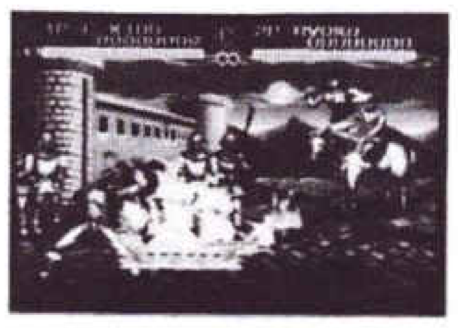
GIOCHI PER NEO GEO

3 Count Boat	L. 199.000
Art of Fighting	L. 289.000
Art of Fighting II	L. 419.000
Fatal Fury Special	L. 439.000
Fatal Fury II	L. 249.000
Samurai Showdown	L. 389.000
Soccer Brawl	L. 109.000
Super Side Kick	L. 349.000
S. Side Kick II	TEL
Top Hunter	TEL
Wind Jammer	TEL
World Heros II	L. 289.000

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

STUNT RACE

Addam's Family	L. 79.000
Anime Slam Dunk	TEL
Actraiser II	L. 79.000
Aero the Acrobat	L. 79.000
Andre Agassi Tennis	TEL
Art of Fighting	L. 145.000
Astral Boat II	TEL
Bastard	L. 135.000
Battle Master	L. 145.000
Captain Tsubasa IV	L. 139.000
Dragon Ball Z III	L. 149.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Driftking	TEL
EA Fifa Soccer	TEL
Family Dog	L. 59.000



WORLD HEROE'S II

Fatal Fury II	TEL
FATAL FURY SPECIAL	TEL
Fighter's History	TEL
Formation Soccer 94	TEL
Final Fight II	L. 79.000
Final Fantasy VI	TEL
Gundam V	TEL
Goemon Gambarre 2	TEL
Highway Battle 94	TEL
HOKUTO NO KEN 7	TEL
Human Grand Prix II	L. 135.000
Human Grand Prix III	TEL

CONSOLES

Super Famicom Scart	
+ 2 Joypad + Cavo scart	L. 419.000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart	
+ 2 Joypad + Gioco	L. 349.000
Mega Drive + Sonic II	L. 295.000
Game Gear + 1 Gioco	L. 249.000
TV Tuner	L. 199.000
Mega CD II + Gioco	L. 569.000
Neo Geo + Gioco	L. 790.000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 3 Giochi	L. 519.000
S.CD Rom Duo-R + 3 Giochi	L. 699.000
3Do 32 Bit	L.1.199.000
Atari Jaguar	L. 679.000
Laser Pioneer	L.1.679.000
Mega CD Player Laser Pioneer	L. 699.000
PC Engine CD Player Laser Pioneer	L. 699.000

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

Knights of the Round	TEL
Illusion of Gia	TEL
J. League Excite Stage 94	TEL
Lamborghini	L. 79.000
Legend	TEL
Letal Enforce + Pistola	TEL
Lost Vikings	L. 89.000
Magic Johnson	L. 89.000
Mazinga Z	L. 125.000
Mortal kombat	L. 119.000

RANMA 1/2 IV

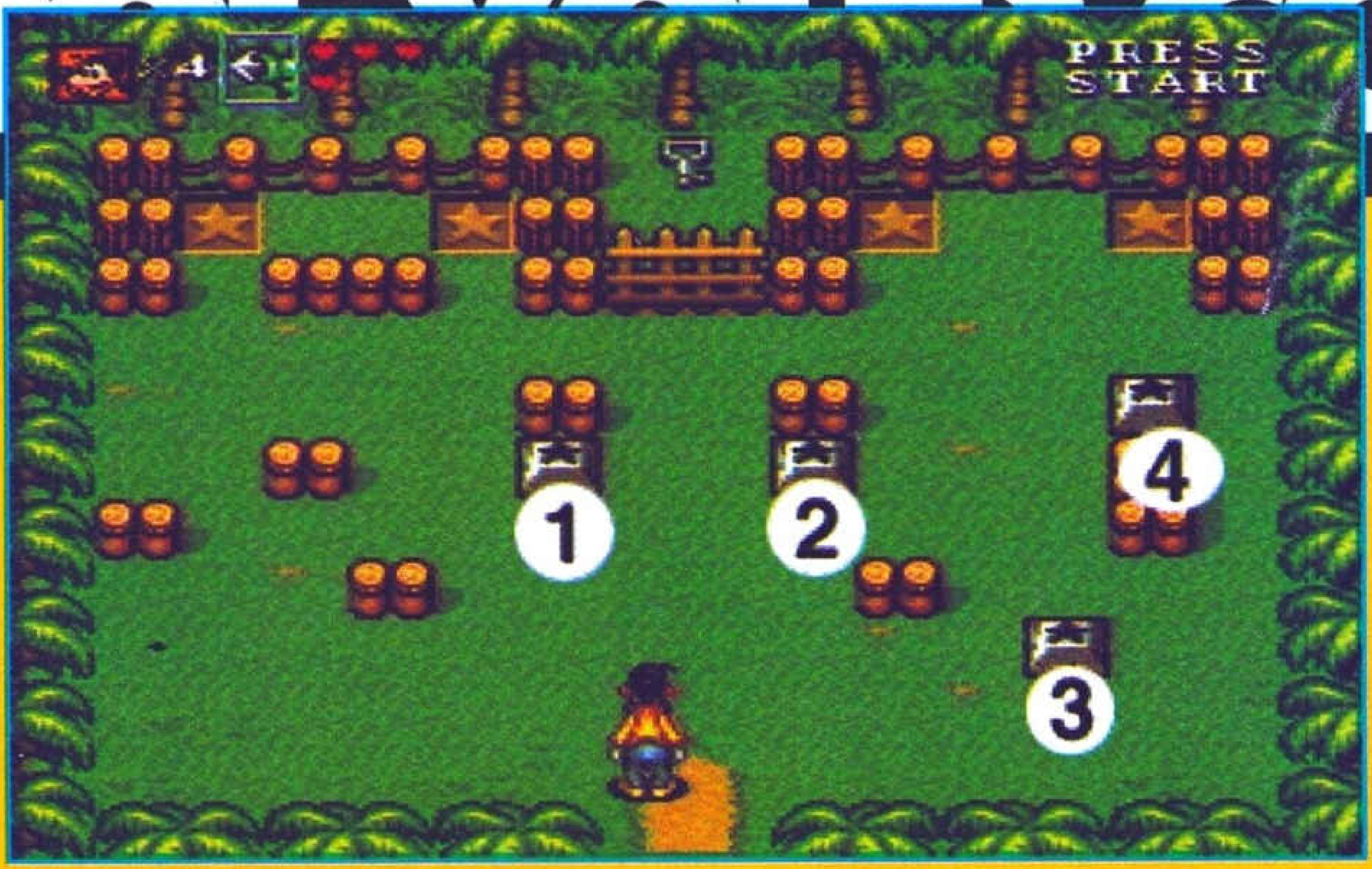
NBA Jam	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Ninja Warriors Again	L. 129.000
Prime Gol 2	TEL
Pop' n' tween Bee II	L. 139.000
Ranma 1/2 II	L. 139.000
Rise of the Robots	TEL
R-Type III	L. 119.000
Rushing Beat Shura	L. 129.000
Samurai Spirits	TEL
SD Gundam GX	TEL
SD HOKUTO NO KEN	TEL
S. Bomberman II	TEL
Sensible Soccer	L. 99.000
Slam Master	TEL
Star fox	L. 95.000
Sonic Wings	L. 99.000
Sonic Blastmann II	TEL
S. Formation Soccer II	L. 79.000
Super Volley Ball II	L. 119.000
Street fighter II Turbo	L. 129.000
STREET FIGHTER II SPECIAL	
S. Metroid	L. 149.000
Skyblazers	TEL
Terminator II Arcade	TEL
The King of Dragon	TEL
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
Undercover Cops	TEL
WWF Royal Runble	L. 99.000
World Heros	L. 139.000
Zero 4 Champ	TEL
Val d'Isere Championship	TEL

S. STREET FIGHTER II SPECIAL

GIOCHI PER LASER PIONEER
GIOCHI 3 DO
GIOCHI JAGUAR
GAME BOY
GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

CONTROL YOUR CONSOLE



Il cancello che vedete in alto e che vi separa dalla vostra prossima meta (di nuovo lo schermo sei) lo si apre eliminando tutti gli avversari. Ricordatevi sempre di guardare sotto tutti i vasi e le anfore. Al ritorno troverete chiuso il cancello a destra. Lo si apre esattamente come l'altro: eliminando tutti gli avversari.

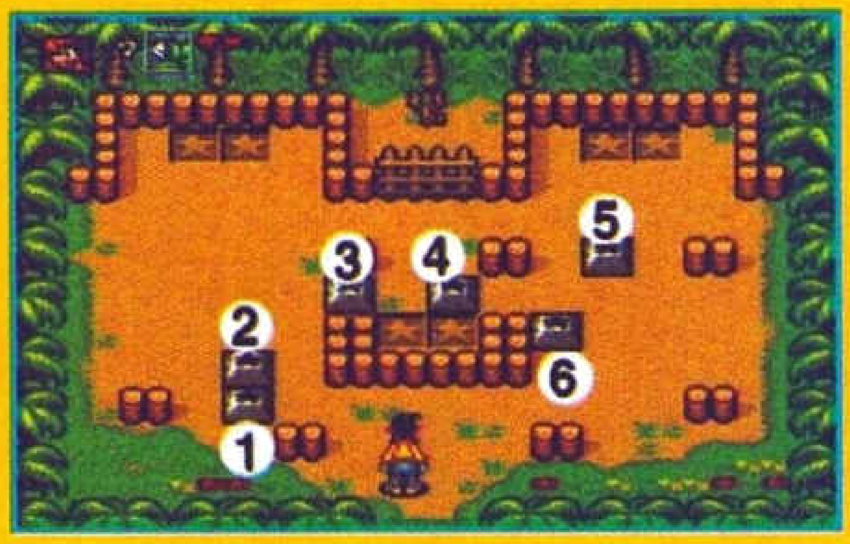
Raggiungete la rottura del pontile e usate la tavola che avete raccolto in questo stesso schermo (sull'altra sponda). Recuperate l'uovo che staziona in alto a sinistra e lasciatelo cadere sulla terraferma. Salutate il neonato volatile e dirigetevi allo schermo dodici.

Per sopravvivere in questo schermo dovete essere veloci. Andate e massacrate. Prendete i vasi ed eliminate gli avversari più prossimi. Fatto ciò, prendetevi un po' di tempo in più e procedete all'eliminazione sistematica degli scagnozzi più lontani. Non dimenticate di prelevare i bonus che si trovano sull'isoletta in basso a sinistra tramite il lancia-arpioni e dirigetevi in altro verso lo schermo quindici.

Lo scopo di questo quadro è quello di riuscire a spingere tutti i blocchetti nelle buche con le stelle. Per farlo correttamente seguite alla lettera i seguenti suggerimenti: spingete a sinistra il blocco uno, spingete a sinistra il blocco due, spingete in alto il blocco due, spingete in basso il blocco uno, spingetelo a sinistra e poi in alto. Spingete in alto il blocco tre e poi a destra. Spingete a sinistra il blocco quattro e poi in alto. A questo punto dovreste avere abbattuto il cancello ed essere entrati in possesso della chiave. Dirigetevi allo schermo sette.

Abbondanza di vasi e di creature da eliminare. E' molto meglio cercare di eliminarle tutte onde evitare seccature durante lo svolgimento delle formalità di soluzione. Prendete la gemma rossa in alto prima di aprire il cancello con la chiave, eliminando prima il vaso di destra e poi quello di sinistra.

Niente di speciale. Sarete costretti a compiere un po' di evoluzioni per evitare uno scagnozzo quando tornerete dall'operazione di recupero della seconda chiave, ma niente di più. Dirigetevi allo schermo quattordici. La porta in alto si apre sterminando gli avversari.



Stesso discorso del livello quindici, ma differente procedura d'incastro. Spingete a sinistra il mattone uno e poi in alto. Spingete in alto il mattone due. Spingete a destra il mattone tre e poi in basso. Spingete in basso il mattone quattro. Spingete in basso il mattone sei, poi a destra e in alto. Spingete in alto il mattone cinque. Anche questa è fatta e la chiave è recuperata. Dirigetevi allo schermo tredici.

Recuperate le ciliege, prendete il campanello, ma non attivatelo. Spingete verso sinistra (verso la palizzata) il mattone che si trova vicino alla bandiera. Tornate nella parte bassa dello schermo e attirate i gorilloni. Mentre loro cercano di raggiungervi, voi posizionatevi in alto a destra dello schermo, pronti dietro al mattone. Appena sono tutti allineati sotto il mattone, lanciatelo ed eliminateli. A questo punto andate ad aprire la porta e misuratevi con il quadro di fine livello.

La morale è sempre quella: massacrate gli avversari. Lo scopo finale, infatti, è quello di eliminare tutti gli scagnozzi che a turno salteranno fuori dai buchi per lanciarvi contro qualcosa. Quel qualcosa che vi lanceranno contro voi potrete raccoglierlo lasciando il vostro eroe con le mani sollevate al cielo. Muovetevi molto e ricordatevi che le bombe esplodono dopo un certo lasso di tempo.

Per questo mese è tutto: ci vediamo il mese prossimo.

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

SCONTRO DI TITANI

Documento: è meglio la musica techno o il Metal? Vi sembrerà strano che la posta di una rivista che parla di videogiochi inizi così, ma spulciando tutte le vostre missive, almeno il 60% tratta questo argomento. Ora, capiamo perfettamente che i gusti musicali siano una cosa intimamente legata al proprio animo, che spesso simboleggiano una ben precisa filosofia di vita, ecc. ecc., ma il BHC vuole dare spazio a tutte le tematiche possibili e immaginabili, non solo a una diatriba atta a stabilire la superiorità dei Megadeth o degli 883. Quindi per questo mese ne parliamo ancora diffusamente, ma dal prossimo chissà che qualcosa non cambi. In fondo i due mesi estivi sono un'ottima occasione non solo per riposarsi, ma anche per meditare un po'. E prima di augurarvi buone vacanze e abbandonarvi al solleone preda di qualche squalo particolarmente affamato, oppure vittime di un burrone durante una splendida escursione in montagna, lasciateci salutare come merita una persona che ha dato tanto in questi due anni di proficua collaborazione, e che (purtroppo) da settembre non sarà più con noi: stiamo parlando della acidissima professoressa Teotochi Albrizzi, giunta questo mese al suo ultimo angolo. La nostra amata/odiata docente, infatti, ha deciso di andare in pensione, lasciando orfani noi e tutti voi lettori. Ai quali ha comunque promesso una caterva di compiti in classe in eredità... Buone vacanze (passano in fretta)!!!

Noi Bovas

DENVER, FACCE SOGNA'!

Al lettore più disattento questa potrebbe sembrare una lettera come tante altre: chiaramente non per tutti anche perché qualcuno è rimasto "scottato" dal Nr 26... Dite la verità, vi sono mancata, eh? Ah, immagino la tristezza di questi luuuunghi mesi, quando i vostri pensieri navigavano nel mare dei ricordi e la nostalgia della vostra dama preferita vi assaliva... Ma ora sono qui! Immaginate la scena? Sono qui, nelle mie stanze (del mio sinistro maniero, oviamont...) e, con la mia penna d'oca (che, tra l'altro, sprizza inchiostro dappertutto riducendo codesta pergamena a un cesso) mi trovo costretta a esprimere le mie meste lagnanze. Vado? Vado.

1) Esimio signor Rossetto (o chi per ella) mi scusi sa se mi permetto, ma... DOVE CIUFOLO SONO FINITE LE DIDASCALIE? Io leggevo, in ordine: il nome del gioco, per quale console "va", le sopraccitate, il cappello e poooooooi, la recensione vera e propria. Sono la sola che si è lamentata? (non proprio, abbiamo qui un esercito di lettori che le reclama a gran voce... NdBovas). Non credo, d'altro canto io parlo a nome del club ufficiale "il mio regno per CM", sezione staccata di... AH AH AH VI PIACEREBBE SAPERLO, EH? (neanche un po' NdP), del quale, dicevo, sono fondatrice, presidentessa ed anche unica socia, ma non me ne faccio un problema.

2) Noto un calo considerevole e piuttosto preoccupante del numero di recensioni da parte di quel sant'uomo del Paolone (uè Manila, ma lo sai che mi fai impazzire con 'sta storia della francesina? Ti prego, spiegamela!): ebbene, cosa ha da dire in sua discolpa, gran farabutt? Voilà, fatto! Unica cosa: esigo spiegazioni per i semplici motivi che vado a elencare a lor signori. 1) me lo merito troppo. 2) IL 14 GIUGNO E' IL MIO COMPLEANNO! Mi aspetto un sacco di auguri (è il minimo) da voi tutti, miei sudditi fedeli (tanto è già passato... tanto è già passato.... gnè gnè gnè!!! NdP).

Tu pensa i casi della vita: ridendo e scherzando siamo giunti alla fine, ed è tempo per i saluti. Baciotti a: Maurizio, Alex, Davide, Gandolfo, Titti (scusami, ora lo sanno altri tre milioni di persone!), Giuseppe 1 e 2; grazie, siete magnifici! Uffa, sono sicura di aver dimenticato qualcuno... Ma certo! Baci abbracci e pizzicotti a tutti e in particolare a una personcina... (uno, tempo fa, diceva: "chi è senza peccato scagli la prima pietra". Vi ricorda niente?) (sì, un mio amico che poi è stato lapidato. NdP). Comunque vi voglio bene.

Live long and prosper... yours Lady Godiva.

PS: se non mi fate gli auguri... piango ecco! (su su non fare così, tieni il fazzoletto... NdP)

PS2: uè, vi ricordate di Denver? Dai, dategli trenta secondi di notorietà! Denver, saluta, non fare il timido!

"Salve, sono Denver (ma va), ringrazio prima di tutto la mia padroncina El... ehm, Lady Godiva (eh eh eh) e vi saluto anche da parte dei miei amichetti Tiran, Trice e Repto (rispettivamente un tirannosauro, un triceratopo e uno pterodattilo)". (siate buoni con lui, ci teneva tanto...)

Cosa dire quando ci si trova di fronte a lettere come questa? Permettetemi una divagazione, tanto qui c'è ben poco che si possa identificare come un discorso da seguire, come mai tutte le nostre lettrici vanno a scegliersi soprannomi famosi nel mondo a luci rosse? Manila che si sceglie "Luna", questa che si fa addirittura chiamare "Lady Godiva"... Giuro che il primo lettore che si firma "John Holmes" o "Rocco Siffredi" lo sbatto direttamente nel cestino! E poi dicono che i videogiochi fanno male alla salute...

Comunque, visto che poni due interrogativi ben precisi, eccoti le risposte:

1) come avevo detto il mese scorso, tra l'altro in dialetto milanese (e quindi dubito che tutti voi lettori abbiate capito), le didascalie sono state eliminate a causa dell'eccessivo affollamento fotografico presente sulla rivista. Con questo intendo dire che scrivere migliaia di frasine ironiche ogni mese non è affatto semplice, porta via un sacco di tempo, e poi vorrei vedervi voi al posto di Alex o di Marco (la paternità delle dida era quasi esclusivamente loro)... Senza contare, poi, che inventarsi un commento a ogni foto, si è fatto più difficile anche a causa del nuovo sistema fotografico. Prima avevamo tutte le foto sottomano, e quindi guardarle nei minimi particolari era possibile in qualsiasi momento. Adesso le foto vengono grabbate col Macintosh, e memorizzate su dischetto o data-pack. Guardarle vorrebbe dire fare un lavoro aggiuntivo di riapertura di file, di swap tra i programmi di gestione immagini e testi, perdite di tempo titaniche eccetera eccetera. Capito,

adesso, perché non mettiamo più le dida?
2) Hai involontariamente sollevato una questione abbastanza spinosa... Potrei liquidare il discorso dicendo che fare meno recensioni mi permette di gestire meglio la Posta, o, viceversa, che fare la Posta mi porta via tutto il tempo necessario a fare le recensioni, ma è una scusa talmente tenuta in piedi con lo sputo, che puzza di marcio a distanza... Il fatto è che ognuno di noi viene pagato a seconda di quanto scrive. Io posso già contare non solo sul BHC, ma anche sulla posta di TGM e sugli articoli che scrivo sulle altre testate Xenia, quindi pretendere a tutti i costi una presenza maggiore anche su CM potrebbe sembrare un tantino pretestuoso; quel che è certo, è che se Alex ha bisogno di me per qualche articolo, io sono sempre pronto ad accontentarlo. -Paolone
PS: ah, scusami, quasi dimenticavo. Saluta Denver da parte nostra e di tutta la Redazione!!!

METAL HAMMER vs TREND DISCOTEC Ovvero: lo scontro fra titani di cui nell'Intro

Ehi, Bovas, rieccomi qui, sono Luca il Morto, quel fetente apparso sul Nr 27 che è tanto ma tanto simpatico a Simone il Vivo, apparso sul nr 30. E proprio a quest'ultimo vorrei parlare. Dunque, mio "caro" Simone, tu dici che io ho insultato i cosiddetti "bravi ragazzi"; è vero, l'ho fatto e ammetto che forse sono stato un po' troppo cattivo, ma se tu avessi letto un po' più attentamente la mia lettera, ti saresti accorto che ciò che ho scritto era in parte giustificato. (...) Devi sapere che ogni giorno sono costretto a subire, da parte di alcuni miei compagni di classe (che ti assomigliano molto), critiche molto spesso pesanti e a volte veri e propri insulti solo perché sono un metallaro e ODIO (e non mi pento di farlo) gli 883, Pausini, Masini, ecc. ecc. In pratica odio le cosiddette "mode del momento", che impongono uno stile di vita da seguire, e chi non lo segue viene considerato uno sfigato da evitare come la peste. Io di solito rispondo solo agli attacchi di chi mi critica, e quando ce vò, ce vò, eccheccacchio! Devo ringraziare quei superficialoni come te, che giudicano una persona solo esteriormente (e non dirmi che non è vero, altrimenti non avresti scritto che tutti i metallari sono drogati, pazzi e deficienti), se ho scritto una lettera così stupida, quindi, non lamentarti! Tu, Simone, sei il classico esempio di persona di vedute ristrette che si lascia condizionare dalla massa. (...) Scommetto che quando vedi un metallaro, lo guardi disgustato e pensi che sia un "freak", senza pensare che nonostante abbia il chiodo, i capelli lunghi, e la maglietta dei Sepultura o degli Iron Maiden, può essere una persona normale, simpatica e socievole (potrà sembrarti strano, ma tutti i metallari che conosco sono così). Ci sono sicuramente metallari che si drogano, tuttavia anche chi non è metallaro può farlo (stupefacenti e "tossici" esistevano già prima dei metallari). Ma è inutile che ti faccia certi discorsi... Macchè, tu cataloghi le persone come fossero animali, le giudichi attraverso i loro gusti musicali e non in base al loro carattere, sappi che io invece giudico le persone interiormente e non esteriormente, ed è per questo che ho anche amici non metallari, con gusti diversi dai miei. Una persona è veramente normale se sa comportarsi nel modo giusto, ragiona con la propria testa, giudica una persona interiormente e si fa gli affari suoi, senza rompere agli altri. Spero che tu abbia capito. (...)

Luca il Morto

Cara redazione di sapientoni, sono appena andato ad acquistare il numero 30 di CM, dove ho trovato la pubblicazione della mia missiva, intitolata "Simone il Vivo terrorizza i morti viventi". Ciò che mi ha spinto a scrivervi, è il fatto che vi siate intromessi in un argomento che non era rivolto a voi, infatti nella mia lettera era scritto chiaramente che era indirizzata a Luca il Morto (peccato non fosse scritto anche sulla busta... NdP) e non a voi. Non eravate tenuti a commentare la mia missiva (avresti potuto fare a meno di mandarla... In fondo non siamo mica qui per permettere a due tizi che si fanno chiamare Simone il Vivo e Luca il Morto d'insultarsi. Se i Bovas pubblicano una lettera - e io non la taglio - è perché vogliono dire la loro opinione a proposito di un determinato argomento. Se non vi sta bene mandate il vostro indirizzo ad Amici di ConsoleMania e scrivetevi direttamente a casa, senza usarci come intermediari. NdAlex). Perché dico questo? Perché so come la pensate sull'argomento, dato che siete tutti simpatizzanti per il rock, metal e via dicendo era normale che un vostro parere sarebbe stato parziale. Ciò lo ho ben capito dal diverso modo di esprimervi nelle due lettere (la mia e quella di Luca). Infatti, mentre nella prima missiva vi siete schierati quasi completamente contro di me (e i miei simili), nella lettera di Luca, dopo che ci ha dato perfino dei "rompiballe", gli avete pure consigliato dei dischi. E non dite che lui non ci ha insultati. Ciò non è che mi freghi molto, dato che non eravate tenuti a intervenire, ma mi da fastidio il fatto che, siccome voi potete mettere parola in qualsiasi parte della rivista, vi crediate dei sapientoni. Forse nella mia lettera precedente avrò detto qualche parola di troppo, ma non mi dite che tutti coloro che vanno in discoteca si drogano! Dovreste essere più umili e se lo ritenete giusto, pubblicatemi. Avete mai ascoltato il DeeJay Time di Albertino? Peggio per voi.

Simone il Vivo che lascia vivere

Allora, innanzitutto spieghiamo perché alla prima delle due lettere non abbiamo dato una risposta: semplicemente perché si trattava di una puntualizzazione scritta, che lo vogliate o meno, con toni pacati e senza offendere nessuno. Tuttavia c'è ancora un appunto che debbo necessariamente fare. Perché continui ad affermare, caro Luca, che chi ascolta 883 e Fiorello "è un condizionato dalla massa"? Faccio notare, che con "massa" si intende una quantità spropositata di persone. Ora, tutti hanno dei gusti musicali, chi ben demarcati ed esclusivi, chi meno, ma sempre di gusti si tratta. E se otto persone su dieci preferiscono gli 883 ai Sepultura, non vuol dire che gli 883 siano necessariamente migliori dei Sepultura, vuole semplicemente dire che la loro musica incontra maggiormente il favore del pubblico, indipendentemente dall'impegno musicale o sociale (praticamente nullo) riscontrabile nelle loro canzoni. Ora, e tu Simone non venirmi a dire che non è vero, quando una larga maggioranza di persone si muove in una determinata direzione, parte di questa maggioranza inizia a credere di essere assolutamente nel giusto, che la sua opinione sia oggettivamente superiore (siamo in tanti, noi!), e che quindi anche i gusti personali debbano necessariamente assurgere alla vetta di "normalità", tutto il resto è immondizia. Signori, abbiamo assistito a un parto: è nato il conformismo, padre di tutti i razzismi e di tutti i bacchettoni. Luca è una di quelle due persone che, però, preferisce i Sepultura. Credetemi, non è bello fare parte di una minoranza. Dave un giorno disse che, tempo fa, pure noi eravamo vittime dell'intolleranza: a noi piacevano (qual tremendo peccato) i videogiochi, e gli altri, dediti a passatempi decisamente più divertenti quali impennarsi sulla moto, giocare a calcio quando piove, parlare solamente di motori e via dicendo, abbandonavano le loro "normali" attività solo per sfotterci. Che gli scemi erano loro, poveretti, alcuni l'hanno capito solo in seguito, quando per esempio si sono trovati di fronte a una scheda elettorale e l'hanno consegnata in bianco solamente perché non sapevano che pesci pigliare, oppure quando, usciti dal liceo intorpiditi da anni di nozioni e di bei voti guadagnati su patetiche ripetizioni mnemoniche della lezione del giorno prima, si sono accorti -in realtà- di non saper fare nulla. Poveretti... Quello che voglio dire, insomma, è che la massa può condizionare solo gli intelletti più fragili, quelli che poi della massa si fanno anche portavoce non richiesti. E allora capita che anche le minoranze, punte sul vivo, riescano a organizzarsi, si accorgono di essere in tanti, tutti incacchiati neri, e oltre agli sfoghi legittimi di chi è arcistufo del "sistema", salta sempre fuori l'imbecille che vuole risolvere le sue frustrazioni con la violenza, agitando lo spettro della "rivoluzione", ma dimenticandosi ahimè di fare parte di una minoranza. E in democrazia, checché se ne dica, è la maggioranza che deve decidere. E' così dappertutto.
Finito il discorso generale (che va considerato a tutti gli effetti una risposta a entrambi), veniamo più specificatamente a Simone il Vivo, il quale ci chiede espressamente di non fare il nostro lavoro. Allora, lascia che io (Paolo) ti spieghi due cosettine. Punto primo, se lo stile con cui avevamo risposto alle vostre lettere era diverso, il motivo è molto più semplice: alla lettera di Luca il Morto avevo risposto io (e non mi pareva di averlo trattato così bene, anzi, gli avevo pure dato dell'imbecille), che come è noto e risaputo -almeno dai lettori più attenti e intelligenti- detesto Megadeth, Sepultura e via metallizzando (i miei gusti partono dalla techno meno acida per approdare all'hard rock e al metal più moderato: odio gli estremismi), mentre alla tua ha risposto Dave che, i lettori intelligenti e attenti di prima possono confermartelo, odia nel modo più assoluto possibile la techno... Ora, io e Dave abbiamo tante cose in comune, siamo entrambi mancini, avevamo entrambi un C128, abbiamo passato persino un'estate al mare nella stessa città, tuttavia abbiamo due stili di scrittura differenti: siamo amici, non cloni. Comunque sia, tu e Luca avevate esagerato con gli insulti, avete fatto trasparire chiaramente tutta la vostra intolleranza. Cito solo due frasi esplicative: "io e i miei amici metallari... purtroppo siamo in pochi per salvare il mondo da questa situazione" "il full contact è molto utile per difendersi ed è facilmente applicabile ai rompiballe (i "bravi ragazzi" NdR) ci cui sopra" (Luca il Morto) oppure "i metallari sono spesso violenti, ubriachi e drogati, cosa che capita meno spesso tra gli amanti della discoteca" (Simone il Vivo). E volendoci anche dimenticare la sbagliata generalizzazione dei vostri argomenti, tutti e due avete fatto l'errore che dicevo prima: i miei gusti sono i "più migliori" e quindi "ci ho ragione io e tu sei un cretino", per tanto andavate in qualche modo "giustiziati". Meritocrazia, si chiama, giudicare la gente per quello che scrive e non per la musica che ascolta. Altro esempio. Io mi vesto sempre in giacca, e a volte vado in giro che sembro un manichino. Quando vedo uno conciato con jeans strappati e maglietta nera col teschio, istantaneamente provo repulsione. Non perché "è un drogato ubriaco o chissàcheroba", semplicemente perché non mi piace il suo modo di vestire. Eppure è un'altra persona, di-

versa da me, magari migliore. Chi può dirmelo? Non certo un paio di pantaloni o una camicia tutta a puntino.
Un'ultima cosa, se nella tua ultima lettera ti abbiamo attaccato a livello di redazione (pure Marco, fan di 883 e Radio DeeJay), è perché effettivamente avevi scritto una lunga serie di idiozie, più o meno come hai fatto stavolta.

ALTRE OPINIONI SULL'ARGOMENTO (in rigorosissimo ordine sparso)

Aarrggh!!!!! Sono Fabio "Metalmaster" e sono rimasto semplicemente indignato dopo aver letto la lettera di Simone il Vivo... Come puoi tu, umile discotecaro, rivolgerti in quel modo a un mio fratello? La tua lettera è il trionfo delle banalità e dei luoghi comuni. Per prima cosa hai fatto molto male a frequentare solo le medie, avresti potuto studiare, farti una cultura, e forse oggi non scriveresti simili buffonate (...). I teppistelli amici tuoi frequentatori di discoteche non fanno assolutamente uso di stupefacenti e super alcolici, infatti è per colpa dei metallari che ogni fine settimana decine di giovani si spappolano con la macchina dopo essere andati a ballare (in realtà noi metallari odiamo talmente tanto la gente come te che, di nascosto, gli svitiamo i bulloni delle ruote in modo che vadano a sbattere!) (...) Il fatto che i tuoi parenti lavorano nel campo della musica mi preoccupa molto; se tu fossi un esperto, infatti, capiresti al volo lo squallore musicale che si nasconde dietro agli 883. Lasciami elencare alcuni punti che rendono questo gruppo una schifezza:
1) banalità assoluta dei testi con mancanza totale di messaggio rivolto ai giovani
2) banalità assoluta della parte musicale, praticamente le loro canzoni sono fatte con lo stampo; giri di accordi molto simili, assoli nulli, tecnica musicale e vocale zero spaccato, ritmica a dir poco primordiale... con loro la musica è tornata indietro di vent'anni!
3) performance live assolutamente pietose
4) Ti faccio notare che i loro fans sono gli stessi che si esaltano con Fiorello e il karaoke, quindi immagina che livello intellettuale possano avere...
Parlando della musica techno, ti informo che il più delle volte non si tratta neanche di musica vera, ma di rumori messi in sequenza e con sotto una grancassa fissa (e campionata NdP) che serve solo a rimbecillirti e non certo a ballare! Negli anni '80 i pezzi che andavano in discoteca erano dei Kiss (I was made for lovin' you), Queen (Another one bites the dust), Doctor & the Medics (Spirit in the sky) (la adoro NdP) ecc. ecc.
Quella era gente che sapeva veramente suonare, che tirava fuori pezzi tutt'altro che banali e che si ballavano benissimo. Se poi proprio odi la musica suonata da strumentisti e ti esalti solo con la batteria elettronica, prova un po' ad ascoltare gente come i Sister of Mercy, Clan of Xymox, Depeche Mode, ecc. ecc. (...). Pronto a qualsiasi confronto, il sempre vostro

Fabio "MetalMaster" di Roma

Egregia redazione di Console Mania (...), ho 16 anni da poco compiuti, frequento il secondo anno di liceo classico (V ginnasio) ho una marea di amici, e vado pazzo per la musica Metal, Death, Thrash, Doom, ecc. ecc., ma non sono né drogato, né alcolizzato, non indosso vestiti sconci, orecchini ecc. Se poi andare in giro con una maglietta dei Metallica e Reebook pump nere è segno di bestialità, dimmi tu. Ho i capelli corti e mi diverto un casino. Quello che voglio dire è che non tutti i metallari debbano per forza essere drogati capelloni sbandati, così come tutti quelli che vanno in discoteca non devono necessariamente essere dei pazzi violenti che insanguinano le strade di notte. Se ti può far piacere io adoro diversi gruppi metal (segue lista... NdP), ma non per questo vado a disprezzare chi non condivide le mie preferenze. (...)

Ugo Baldassarre

Superfantasticissima redazione di ConsoleMania, leggo la vostra rivista da un sacco di tempo e mi sono sempre trovato d'accordo con tutto quello che avete scritto riguardo i videogiochi, ma la musica... mio dio!
Prima di cominciare a esporvi le mie opinioni vorrei darvi un profilo di me stesso: ho 19 anni, amo la techno, trance, underground commerciale e non, frequento il quarto anno di Itis e mi sono rotto di sentire che la techno è spazzatura (...)
Dicono che il metal è meglio e che la techno fa schifo perché non è vera musica: non è vera musica perché non si usano gli strumenti canonici?
Non metto in dubbio che cose come Right Next Door to Hell siano più difficili da realizzare, ma certo non è facile comporre cose tipo AnimalAction, e poi che male c'è se mi piacciono anche gli 883? La musica commerciale non è necessariamente brutta, teniamo poi conto che la cosiddetta trance music ha uno scopo ben preciso: far muovere la gente freneticamente senza necessariamente pogare...
E' come paragonare la musica classica con le canzoni del Gabibbo, non ha senso, gli strumenti sintetizzati, se usati bene (e non è facile) sono molto orecchiabili. (...) Infine, io ho cominciato anche ad ascoltare Guns 'n'Roses, perché qualche "metallo" non prova a seguire Albertino nel DeeJay Time, vedrete che qualcuno si convertirà, o perlomeno rispetterà le opinioni degli altri...

Nik "Dón't stop moving baby Albertino drive me crazy"

PROBLEMI DI TRUCCHI?

Spettabile redazione di CM, sono il dottor Kaiser, abito a Como e frequento la seconda media. Vi ho scritto soprattutto per farvi un mare di complimenti, la vostra rivista è fantastica, meravigliosa, le recensioni sono complete e spiritose, buona è stata l'idea di mettere i box. Ora passiamo alla lettera vera e propria: Posseggo un Game Gear e un Master System, quest'ultimo ormai sepolto sotto tonnellate di polvere. Da poco ho acquistato Mortal Kombat, sempre per Game Gear e ho trascorso dalle sei alle 10 ore al giorno a giocarci (ti puoi definire allora un tipo molto equilibrato... NdD). Poi compro CM e vedo che i trucchi per questo gioco e mi accorgo che molti sono sbagliati. [...] (segue una lista dettagliata di vari errori commessi nel Control Your Console... NdD). Ora, io non pretendo di essere pubblicato, ma CONTROLLATE lo specialone del numero 26 e pubblicate le rettifiche. Con questo non voglio dire che la vostra rivista sia da buttare nella carta straccia, come lo dimostrano i complimenti addietro. Ci sono infatti molti altri trucchi e mosse che funzionano. Vi ringrazio particolarmente per il trucco del sangue, il gioco cambia molto ed è più intrippante. Ora vi saluto e spero di non avervi annoiato troppo.

Doctor Kaiser.

P.S. Perché date poco spazio a Game Gear e Master System?

OK, era ovvio che prima o poi si sarebbe dovuto trattare di questo problema non di facile soluzione: Dunque, come ben saprai l'angolo del Control Your Console è sostanzialmente curato per almeno l'80% dai lettori stessi, che ci inviano soluzioni o cheat vari... Per quanto riguarda il restante 20% di solito si tratta di trucchi o soluzioni realizzate dalla nostra redazione o di materiale proveniente direttamente dalle softwarehouse. Bene, il problema sono proprio i trucchi dei lettori. Noi non possiamo materialmente stare a controllare ogni trucco che ci spedite, sia perché non ne avremmo il tempo, sia

UNICO IN TORINO APERTO SINO ALLE 20.30
FLASH GAMES
VIA VALDIERI,12 10139 TORINO ✆ 011/43.40.289

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES:
M. DRIVE • S. NINTENDO • G. GEAR • G.BOY • NEO GEO
MEGA CD • AMIGA 1200 • CD32 • 3DO • COMPUTERS
CD ROM • SOFTWARE • PERMUTA E VENDITA USATO

Esempio di configurazione PC
Desk Top/4MB RAM/SVGA MB/HD 210-250/Floppy 1,44 2 Serial/1 Parallela/Tast It/Mouse/Dos 6.0 L. 1.689.000
PC 486 DLC 40MHZ L. 1.299.000
PC 386 SX 40 MHZ (2MB RAM) L. 1.539.000
PC 386 DX 40 MHZ L. 2.389.000
PC 486 DX 33 INTEL (VLB) L. 2.100.000
PC 486 DX2/50 AMD (VLB) L. 2.419.000
PC 486 DX2/66 AMD (VLB) L. 2.528.000
PC 486 DX2/66 INTEL (VLB)
CD-Rom a partire da L. 299.000
Modem da L. 159.000
Notebooks Telefonare

VENDITA CORRISPONDENZA
AMPIE RATEAZIONI
PREZZI IVA COMPRESA

SU TUTTO IL SOFTWARE PER CD ROM PC - AMIGA SCONTO DAL 5% AL 20%

SUPER NINTENDO
Super Street Fight. Sp. Telefonare
Bastard L. 124.000
Dragon Ball-Z 2 L. 139.000
Ranma 1/2 4 Telefonare
FIFA International Soccer Telefonare
World Heroes 2 Telefonare
Mortal Kombat L. 99.000
Lawnmower Man L. 99.000
Street Fight. II T. L. 119.000
Sensible Soccer L. 89.000

Sega TV Tuner L. 159.000
Super Nint. Ita/2 J. da L. 259.000
S. Nes Usa adatt. J. da L. 259.000
CD-32 + 3 Giochi L. 649.000
M.Drive+2 Joy+2 Giochi da L. 269.000

NEO GEO
Art of Fighting 2 L. 379.000
Crossed Swords L. 82.000
Super S. Kicks 2 Telefonare
Andro Dunos L. 92.000
League Bowling L. 59.000

MEGA CD
Thunderhawk L. 118.000
Silpheed L. 98.000
Sonic CD L. 109.000
Bari Arm L. 109.000
Heavenly Symph. Telefonare

MEGA DRIVE
Et Champion L. 114.000
Virtua Racing L. 139.000
Sonic Spinball L. 89.000
World Cup Usa 94 L. 128.000
Fatal fury II Telefonare
S. Fighter Spec. Luglio
Global Gladiators L. 69.000
Fatal Fury L. 59.000

DA NOI CONFRONTARE I PREZZI VUOL DIRE RISPARMIO
ORARIO: DAL LUNEDI-AL VENERDI 14,00 - 20,30/ SABATO 9,30 - 13,00/15,00 - 19,30

BOVAS'HARDCAFE'

perché potremmo non avere la cartuccia a portata di mano. Ne deriva che ci dobbiamo molto spesso fidare ciecamente di quello che dite voi. A volte quello che bisogna fare per ottenere il cheat non è neanche chiaro (dite sempre se i pulsanti vanno premuti in successione o contemporaneamente e barrate gli zeri per non confonderli con delle "o" maiuscole nel caso di una password) e il sottoscritto si deve mettere a immaginare che cosa si voleva dire ma non si è detto. Più che a me o alla redazione, l'appello va rigirato ai lettori stessi... (Per quanto riguarda invece lo speciale su MK la cosa va passata direttamente alla softwarehouse che ci ha passato i trucchi... NdAlex)

FINALMENTE NEL MONDO C'E' QUALCUNO CHE APPREZZA TUTTE LE NOSTRE RUBRICHE... INCREDIBILE DICTU!!!

Salve Bovas, sono un ragazzo di 17 anni, mi chiamo Silvano e vi scrivo dalla provincia di Savona. Posseggo un Mega Drive con due bellissimi giochi: SF2 e NBA Jam. Volevo innanzitutto farvi i complimenti per la rivista che trovo la più bella nel settore (ne ho provate altre ma mai alla vostra pari). Mi piacciono le anteprime, le news e le recensioni, soprattutto i cappelli e le introduzioni (es vedi quella di Splatter House III su CM 19), trovo anche interessanti le rubriche "Aggiungi un Posto al Tavolo" e "Rogue 'n' Role" e non capisco perché putridi figuri vi chiedano di sopprimerle. Voglio dire che se proprio le odiano possono strapparle prima di guardare la rivista oppure sfogliare velocemente le pagine suddette senza leggerle...
Concludo con le solite tre domandine:

1) perché avete tolto le didascalie?
2) Verrà mai fatta una versione MD di Star Wars?
3) Verranno mai convertiti per Mega Drive Megaman e Bomberman?

Silvano Marrone

Accidenti, tra un po' scoppio a piangere... Vuoi farmi veramente credere che non ci sia nulla che non ti vada bene? No, sicuramente si tratta di uno scherzo... beh, comunque grazie lo stesso per i complimenti... Ora beccati le risposte:
1) La vena poetica di Alex e di Marco (di solito erano loro a scriverle) si è temporaneamente esaurita...
2) Chi può dirlo?
3) Come sopra...

GAME BOY IN VIA DI ESTINZIONE?

Cara redazione di ConsoleMania, chi vi scrive è un ragazzo di 15 anni amante dello sport che frequenta la seconda ragioneria. Prima di chiarire il motivo della mia lettera vi volevo far sapere che mi avete fatto impazzire quando mi sono finalmente deciso a scrivervi, infatti: a quale indirizzo bisogna inviare la lettera per sperare che arrivi a destinazione? La risposta è nel numero 24. Vorrei chiedervi un favore: perché non lo ripetete (oltre a esso anche le modalità, visto che vi stanno tanto a cuore?) Non lo dico per me, ma per qualche nuovo lettore che magari ha intenzione di scrivervi ma non lo fa per questo semplice motivo. Le ragioni per cui vi ho scritto sono molteplici e ve le elencherò così come mi verranno in mente: prima di tutto vi volevo far notare che nella rivista sta calando come qualità e quantità tutto ciò che riguarda la console portatile in bianco e nero, insomma il GB; infatti non noto più una sua traccia nei vari "Made in Japan", "Americanicamente" e "Nintendo News" da un bel pezzo o se c'è riguarda mezze novità. Sapete spiegarmi il perché di questo calo? E' ovvio che con l'uscita di nuove console la sopravvivenza è del più forte, ma, secondo voi, non potrebbe esserci anche la reciproca tolleranza? Spero di sì (infatti posseggo un Game Boy, per chi non lo avesse ancora capito). Le mie lodi agli autori degli articoli all'inizio di CM 29 intitolati Street Fighter 2 mania e Botte da orbi (su Fatal Fury)(Marco Auletta, comunque entrambi gli articoli sono firmati. NdAlex).
Volevo anche prendere in considerazione le recensioni: infatti ce ne sono alcune (se non tutte) che sono piuttosto stravaganti e fin qui può secondo me andar bene (anzi, mi diverte proprio), ma è possibile ridursi ai commenti del gioco vero e proprio solo nelle ultime cinque righe? Spero di non annoiarvi con tutte queste mie considerazioni; lo so meglio di voi che è difficile giudicare un gioco, soprattutto se non è del proprio genere preferito, ma alla fine della recensione deve essere chiaro se il titolo possiede i requisiti per essere un buon gioco o se è solo carino. Che cosa significano frasi del tipo "da provare"? Significa che ogni mese bisogna rapinare una banca per poi rimanere con l'amaro in bocca? Nella descrizione di un gioco potete esprimervi in una maniera più semplice, per i poveri mortali come me? In questa mia volevo inoltre spronare chi ha dei trucchi inediti per il GB, ora è venuto il momento di tirarli fuori! Per dare il buon esempio vi prometto che presto vi spedirò alcuni trucchi-consigli su Parasol Stars.
Io non ha ancora acquistato né Super Mario Land 2 né Mortal Kombat; vale la pena di acquistarli o c'è di meglio in circolazione? Perché non occupate una pagina della vostra ricca rivista per inserire la foto di chi scrive gli articoli con il soprannome? Vi pare un'idea malvagia?
Vi ringrazio in anticipo per l'eventuale pubblicazione.

Michele Prota

Bene, Lo spazio è poco e le domande tante, quindi non perdiamoci in inutili facezie e diamoci da fare per rispondere: Allora, le lettere (speravo che ormai fosse chiaro...) vanno inviate a:
Xenia edizioni - Console Mania
titolo della rubrica a cui la missiva è indirizzata
Casella Postale 853
20101 Milano.
Per esempio, una missiva destinata al BHC deve aver ben chiara l'indicazione "BHC" o "Bovas' Hard Café" nello spazio dove si precisa a quale rubrica è destinata la lettera. Ovvio che per indirizzare un annuncio a Consoliamoci sia sufficiente scambiare "BHC" con "Rubrica Consoliamoci", oppure "CYC" o "Control Your Console" (precisando però per quale console sia il trucco inviato) se si tratta di un trucco. Inutile quindi indirizzare le vostre missive a via Dell'Annunciata, la casella postale l'abbiamo messa apposta...
Per quel che riguarda il Game Boy in effetti ti devo dare ragione, ma non ti preoccupare, in futuro cercheremo di dedicare più spazio anche alle console portatili... I commenti a me sembrano molto chiari, così come i termini contenuti nelle recensioni; se il commento dice "da provare" significa che il gioco in questione può piacere ma non a tutti, quindi è vivamente consigliato di dare un'occhiata prima dell'acquisto, proprio per evitare le brutte sorprese... Se non capisci qualcosa della descrizione tecnica prova a leggerti la pagina esplicativa all'inizio della rivista, bene o male i termini usati sono sempre quelli...
Ora cambiamo argomento: Mortal Kombat non è malvagio su Game Boy, ma penso che non sia il gioco ideale per una console portatile in bianco e nero. Nulla da ridire invece per Super Mario Land 2, il gioco in questione è galattico... Le foto da te richieste fanno bella mostra come fondino del Bovas Hard Café, anche se prive di nomi, ma a noi piace mantenere un alone di mistero...

IL DISCHETTO DA UN MILIONE DI DOLLARI...

Poderosi Bovas, penso che sia la 1889585 volta che vi scrivo, ma anche la prima che una mia lettera verrà pubblicata per intero (perché lo farete, vero che lo farete?) (e chi te lo ha detto? NdD). Dico per intero perché sono il povero Jazz del "messaggio per Annalisa", Microposta del numero 28. I motivi per cui vi ho riscritto sono svariati... Per prima cosa immagino la vostra faccia quando riceverete la mia lettera stampata con una "IBM Proprinter". Scusatemi, ma come potete dire alle persone di spedire il file su dischetto quando quest'ultimo costa sulle dieci carte (a quel prezzo altro che un dischetto: ti compri un CD registrabile di contrabbando... NdP) mentre un francobollo solo L. 750? Per me è una cosa assurda... Lo so che vi risparmieremmo del lavoro, ma d'altra parte è il vostro dovere, il dovere di chi cura la rubrica della posta o di chi si occupa dell'impaginazione e, francamente, quella di inviarvi il dischetto è una pretesa un po' assurda... o no? Bene, a questo punto la classica leccata del fondo schiena: Console Mania è LA rivista per videogame! Il lavoro da voi compiuto è senz'ombra di dubbio molto faticoso e stressante (se si trattasse di videogiocare lo farei anch'io) (bravo, vedo che hai capito... NdD), ma tutti i vostri sforzi sono ripagati; ci regalate ogni mese una rivista fantastica, piena di rubriche, news, recensioni e un angolo della posta fantastico dove non si parla solo di videogiochi. A questo proposito vorrei fare i miei complimenti più sinceri a chi ha risposto alla lettera di Manga Warrior (penso Dave...) (Paolo. NdP) sul numero 29 della vostra rivista. GRANDIOSO!!!!! Cose più giuste non potevi dirle! Sicuramente sarai stato d'aiuto a chi, come me, in quel periodo si trovava un po' incasinato con le tipe (appro-apro-proposito: per il momento Annalisa non ne vuole proprio sapere di stare con me, e io nel frattempo mi sono innamorato di un'altra che si chiama "cacchi miei" (bel nome, vero?). Per confidarle il mio amore pensate sia meglio: a) Dirglielo di persona. b) Andare a Stranamore. c) Dedicarle una serenata all'interno del programma radiofonico "Baldini Ama Laurenti". d) Buttarmi sotto il falciaerba di zio Eufemio e lasciarle un biglietto firmato?
Bene boyz: è arrivata l'ora delle "domande bastarde" che voi tanto amate...

1) Il mese prossimo verrò all'Abacus con il mio amico Tolla: pubblicherete uno speciale su questa fiera?
2) Secondo me le nuove macchine come il Jaguar o l'Amiga CD32 sono morte in partenza. Non ci credo a quello che dicono... Aspettate, aspettate, aspettate... Ma quanto ancora? A quando dei giochi veramente decenti?
3) Qual è il titolo su cui puntare in questo periodo per SNES (NBA Jam ce l'ho già...)?
4) Sono simpatico?

Ora vi saluto, esortando il Manga Warrior e qualche ragazza a scrivere al mio indirizzo. Yo Bovas!!!

Jazzy Jazz - via Verbano 7 - 21027 Ispria (VA).

Accidenti, ma io non ho detto di usare dei dischetti in oro zecchino! A noi sono sufficienti degli stupidissimi dischi da 3 e 1/2 a bassa densità, che

SUPER NINTENDO

Super Street fighter 2	Jap	
Legend	Usa	120.000
Fatal Fury special	Jap	
Championship Pool	Usa	120.000
Bomberman 2	Jap	150.000
Addams Family 2	Ita	99.000
Wizardy 5	Usa	140.000
Muscle Bomber	Jap	160.000
Ken grifin Jr	Usa	110.000
Spell Craft	Usa	
Stunt Race Fx	Usa	
King of Dragon	Usa	140.000
Ryan giggs	Ita	120.000
Turn & Burn	Usa	130.000
Space Ace	Ita	130.000
Andre Agassi Tennis	usa	
Utopia	Ita	
Kenshiro 7	Jap	
Peace Keeper	Usa	120.000
Pinball Dreams	Usa	
Actraiser 2	Usa	99.000
Eye of Beholder	Usa	140.000
Ranma 1/2 IV	Jap	180.000
Flintstones	Usa	
Fifa International Soccer	Ita	115.000
Ultima	Usa	145.000
Wolfstein 3D	Ita	99.000
Metroid	Usa	185.000
Actraiser	Ita	79.000
Push Over	Usa	99.000
World Cup Usa '94	Ita	
Addams Family 2	Ita	99.000
Equinox	Ita	130.000
Alfred Kitchen	Ita	79.000
Flashback	Ita	79.000
Rabbit Rampage	Usa	140.000
World Heroes 2	Jap	
Sunset Riders	Ita	79.000
Cybernator	Ita	89.000
bob	Ita	89.000
Dr. Franken	Ita	99.000
Tetris 2	Jap	150.000
Clifhanger	Ita	79.000
Sd Hokuto no ken	Jap	
Caesars Palace	Usa	99.000
Tazmania	Ita	89.000
Jurassic Park	Ita	79.000
Super Mario Kart	Usa	110.000

MASTER SYSTEM

Aladdin	Ita	80.000
Asterix	Ita	59.000
World Cup Usa '94	Ita	80.000
Alien 3	Ita	49.000
Moonwalker	Ita	49.000
Sensible Soccer	Ita	85.000
G Loc	Ita	49.000
Robocop 3	Ita	49.000
Tazmania	Ita	59.000
Road Rash	Ita	80.000
Topolino	Ita	59.000
Global Gladiator	Ita	49.000
Terminator 2	Ita	49.000
Bart Us The World	Ita	49.000
Sonic 2	Ita	59.000
Paperino		59.000
Micromachines	Ita	80.000
Champion Of Europe	Ita	49.000
Shadow Dancer	Ita	49.000
Sbullonati	Ita	49.000
Street Of Rage	Ita	49.000
R Type	Ita	49.000
Out Run Europa	Ita	49.000
A. Agassi Tennis	Ita	49.000

MEGADRIVE

Dune 2	Ita	130.000
NBA Showdown	Ita	130.000
Ryan Giggs	Ita	99.000
Sensible Soccer	Ita	110.000
World Cup USA '94	Ita	
Street of Rage 3	Jap	
Castelvania	Usa	105.000
Fatal Fury 2	Jap	
Jungle Strike	Ita	100.000
James Pond 3	Ita	79.000
Snake Rattle Roll	Ita	79.000
Spiderman X Men	Ita	59.000
Steel Talons	Ita	59.000
Risky Woods	Ita	59.000
Landstalker	Ita	
Street of rage	Ita	59.000
Aladdin	Ita	
Cool Spot	Ita	59.000
Nigel Mansell	Usa	99.000
Dragon Ball z	Jap	
Rolling Thunder 2	Ita	59.000
Flash Back	Ita	120.000
Xenon 2	Ita	59.000
X Men	Ita	59.000
Pete Sampris Tennis	Ita	
Corporation	Ita	59.000
Sonic 3	Usa	120.000
Ex Mutants	Ita	59.000
NHL Hochey '94	Ita	120.000
RBI Baseball '94	Ita	
T2	Ita	69.000
Shangai 2	Usa	105.000
Super Off Road	Ita	59.000
Mazin Wars	Ita	69.000
Mario Andretti Racing	Ita	
Strider 2	Ita	69.000
Star Trek	Usa	120.000
Virtual Raging	Ita	59.000
Subterrania	Ita	120.000
Side Pocket	Jap	69.000
Art of Fighting	Jap	
Mutant League Football	Ita	59.000
F1 Domark	Ita	89.000
NBA Jam	Ita	120.000
Davis Cup Tennis	Ita	110.000
Techno Clash	Ita	79.000
Olympic Gold	Ita	59.000
Crue Ball	Ita	59.000

GAME GEAR

Aladdin	Ita	
Butman Return	Ita	49.000
Black Jack	Usa	
Sensible Soccer	Ita	
F1 Domark	Ita	49.000
Nba Jam	Ita	
Gp Rider	Usa	
Robocop 3	Ita	49.000
Micro Machines	Ita	
World Cup Usa '94	Ita	
Road Rash	Ita	
Star Wars	Ita	49.000
Defender Of The Oasis	Ita	49.000
Poker	Usa	
Olympic Gold	Ita	49.000
Indiana Jones	Ita	49.000
Robocop Vs. Terminator	Usa	
Incredible Hulk	Usa	
Aliens 3	Ita	49.000
A. Agassi tennis	Usa	
Smash Tv	Usa	49.000
Space Invaders	Ita	49.000
Off Road	Ita	49.000
Chuck Rock 2	Ita	49.000

L'ARCOBALENO

Via Cassia, 6c
ROMA
tel.
06/33.33.486

PREZZI IVA COMPRESA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

BOVAS'HARDCAFE'

si trovano in ogni dove a meno di mille lire. In più la nostra non è affatto un pretesa, al massimo una richiesta, dal momento che chi la stampa l'ha già scritta, che senso avrebbe fare due volte lo stesso lavoro? Non pretendiamo di certo che tutti ora si mettano a battere i tasti del computer, ma se uno ha intenzione di mandarci una lettera stampata cosa gli costa mandarci il file originale? Grazie comunque per i complimenti. Ora veniamo alla parte delicata della lettera: ti suggerisco senz'altro la quarta possibilità, è il sistema che ti farà soffrire meno... Ora le rispostine tanto carucce che voi lettori tanto amate:
1) Già fatto...
2) Tutte le macchine, appena lanciate sul mercato, trascorrono un periodo più o meno lungo di apatia, anche perché le vecchie console ci sono ancora, per vedere qualcosa di veramente impressionante bisogna aspettare che il vecchio ceda il passo al nuovo... E' per questo motivo che diciamo che bisogna spettare...
3) Domanda troppo generica perché sia possibile rispondere...
4) Sicuramente più di Alex...
Stammi bene...

RIFLESSIONI...

Amici di Console Menia (era così che il simpaticissimo e bellissimo Giorgio Mastrota la chiamava ai gloriosi tempi di USA Today), sono un assiduo lettore della rivista sorella TGM, che, vuoi per curiosità, vuoi per far spendere uno scudo (£5000) a mio padre si è avvicinato anche a questa rivista (squillo di trombe!). Ho notato con mia profonda gioia che l'organizzazione della rivista è pressoché perfetta in ogni sua parte (leccata sottintesa). Sono un felice possessore di: A1200, Neo Geometra, Picchio Pentium, Supernando, Megadrivico e Gameboya, (ma sì, apriamo una sala giochi!).
Credo proprio che voi in questo momento stiate pensando: ma guarda un po' tu 'sto cretino, vole fa vedè che c'ha li sordi (notare la pronuncia leggermente romanesca). Sono comunque anch'io (e come te potevi sbaglià) un appassionato fan di quel bellissimo gioco nomato (questa me la potevo risparmiare, visto che in caso di pubblicazione mi starà leggendo anche la mia prof di italiano) Super Street Fighter II Magic Delta Turbo. Credo comunque di avervi già seccato abbastanza (bravo, NdD) (scusate se ci sono riuscito, era per ridare un po' di allegria al BHC) quindi passo subito al sodo. Naturalmente non posseggo tutti quei sistemi sopra elencati (e chi sono io Silvio Berlusconi...), ma solo un A1200 e, se tutto va bene il 26 aprile (giorno del mio 17esimo compleanno, mi raccomando fatemi gli auguri almeno per il prossimo anno) anche un Super Nintendo. Come vi stavo dicendo al paleolitico di questa missiva, mi entusiasmano tutti gli argomenti (non me viene la parola esatta) di CM, in particolare il BHC. Da quegli 8 numeri (che pignoleria) acquistati ho potuto constatare che la maggior parte delle lettere (troppe per i miei gusti) riguardava problemi personali degli interessati. Purtroppo molti ragazzi che vi hanno scritto vivono in ambienti difficili, non hanno dei veri amici (molti neanche li hanno), sono a corto di ragazze (un bacione a tutte le lettrici di CM) (marpione... NdP) e cosa ancora peggiore sono molto timidi e si chiudono in se stessi senza reagire. Per quanto riguarda il problema delle ragazze, io penso che bisogni lasciare tempo al tempo e prima o poi (meglio prima che poi) (ma bravo, NdD) troverete una ragazza (o un ragazzo per quanto riguarda il gentil sesso) quando meno ve l'aspettate. Vi sembrerà strano ma anche io sono timidissimo, forse anche più di voi e in certi momenti mi sono sentito triste a causa del mio carattere, che mi portava a rimanere in disparte. Anche a scuola ero molto penalizzato a causa del mio poco parlare. Fortunatamente con il passare del tempo ho ripreso contatto con i miei amici e la mia vita è migliorata. Ho avuto la forza di reagire con il sorriso sulle labbra alle varie difficoltà che si presentavano ogni giorno sempre rimanendo un ragazzo serio. Anche nelle situazioni più infelici ho capito che c'è sempre qualcosa di positivo che ti può rendere felice. In molti momenti difficili (cattivo voto a scuola, litigio con qualcuno) riesco in qualche modo a sdrammatizzare e a rifarmi ancora più grintosamente. Ora amici e amiche (posso chiamarvi almeno così?) ho un consiglio da darvi: apprezzate la vostra vita anche solo per il fatto che siete vivi, cercate di prenderla in modo più elastico, e davanti a una difficoltà non arrendetevi subito, ma mettetecela tutta e vedrete che in un modo o nell'altro ce la farete. I vostri (nostri) problemi a questa età sono facilmente risolvibili. Se siete a corto di amici riducete il vostro tempo davanti alla console (o computer) e cercate di socializzare con qualcuno che abbia il vostro carattere (invitandolo magari a giocare dei favolosi doppi a casa vostra) (o anche la loro: mica siete dei fessi che dovete sempre spendere cifre esorbitanti in bollette di corrente elettrica). Io i miei amici li ho conosciuti frequentando la parrocchia (non sono un prete). Insieme abbiamo formato un gruppo molto affiatato e ogni periodo ci incontriamo in parrocchia per parlare dei nostri problemi risolvendoli insieme. Cerchiamo di continuare gli studi per avere una cultura personale per la vita e diventare dei veri uomini (ma perché, ci sono anche quelli finti? NdD) (più o meno come le bambole che usi tu, Dave... NdP) che usano il cervello prima di compiere un'azione. Io vi ho dato dei consigli da amico, ora spetta a voi gestire i vostri problemi nel modo in cui pensate più opportuno. Se non siete d'accordo con me dimenticate questa missiva, in caso contrario quando siete in difficoltà andate a rileggervi i miei consigli. Ops scusate per la troppa voglia di scrivere ho dimenticato di scrivere il mio nome. Per il momento vorrei restare nell'anonimato e dirvi che vengo soprannominato Turbo (non sono né Sonic né Lewis o come cacchio si scrive).
Cordiali saluti a tutti.

Turbo

P.S. Per favore pubblicate questa lettera, sono curioso di sapere se i lettori sono d'accordo con le mie idee.

Niente da aggiungere...

MICROPOSTA

Luglio col bene che ti voglio... ehm, sapete com'è, il tono così musicale (e così infuocato) di questo BHC mi ha fatto tornare in mente questa bellissima canzoncina dei tempi che furono (più o meno Jurassic Park), ed è al suono della medesima che vi invito a leggere i coriandoli di lettera che seguono (riassunti ai minimissimi termini, per ragioni di spazio). Incominciamo da "l'uomo disperato", che a 16 anni non ha mai avuto una ragazza, e non ha il coraggio di dichiararsi per timore di un rifiuto. Allora, cocco, senti zio Paolone cosa ti dice: innanzitutto non è assolutamente anormale, a 16 anni, essere ancora a secco; i coetanei nella tua situazione sono tantissimi, e se ti può in qualche modo far piacere, anche il sottoscritto ha intrecciato la sua prima "relazione" proprio alla tua età, ma non è certo della mia vita sentimentale che ti voglio parlare (attualmente impegnata in una storia a distanza, ma bellissima), quanto della tua timidezza. Allora, innanzitutto butta nel cesso la tua paura di fare figuracce in caso ti rifiutino, tanto le ragazze che ti rifiuteranno saranno innumerevoli, e provandoci non farai certo delle figuracce, le fai se continui a dimostrarti titubante, poi inizia -se puoi- a frequentare qualche locale, che so, la discoteca alla domenica pomeriggio, io non l'ho mai fatto e mi rendo conto solo adesso di aver fatto male. Si conosce un sacco di gente e poi per i timidi è perfetta: tuttalpiù ci si può limitare a fare quattro salti, e a volte capita di sentirsi soli in mezzo a centinaia di persone. Cura un po' l'aspetto e, quando parli con qualcuna, tira fuori tutta la simpatia che c'è in te (la tua lettera era anche auto ironica: è sufficiente), prima o poi farai

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DREAM LAND

centro videogames modellismo giapponeserie
RIMINI - Via Sigismondo, 36
Fax 0541/786621
Tel. 0541/786496

SUPER NINTENDO SUPER FAMICOM

Art of Fighting	L. 139000
Bomberman 2	L. 149000
Bastard	L. 159000
Choplifter III	L. 105000
Clay Fighter	L. 130000
Clay Mates	L. 119000
Dragon Ball Z 2	L. 178000
Doraemon II	L. 139000
Fatal Fury 2	L. 169000
Flinstones	L. 120000
Yu Yu Hakusho	L. 159000
King of Dragon	L. 129000
King of the Monsters 2	L. 149000
Mario's Time Machine	L. 119000
Muscle Bomber	L. 139000
Mickey Ultimate Challenge	L. 129000
Ninja Warrior Again	L. 78000
NBA Showdown	L. 139000
Ranma 1/2 4	L. 159000
Super Metroid	L. 139000
Star Trek	L. 135000
Super Battle Ship	L. 129000
S. Street Fighter II Special	L. 179000
Terminator 2	L. 129000
Time Trax	L. 119000
X- Kaliber	L. 120000
V Gundam	L. 109000
Zico Soccer	L. 132000

CONSOLE

3DO Panasonic + Converter	L. 1400000
Jaguar - Scart RGb	L. 559000
Neo - Geo	L. 550000
Mega Drive CD + Game	L. 455000
S.Nes Scart	L. 259000
S.Nes Scart + 2 J. + S.Mario	L. 353000
S.Nes Pal + 2 J. + S.Mario	L. 350000
S.Famicom	L. 365000
Mega Drive 2 Pal + Sonic 2	L. 279000
PC Engine GT + 3 Games	L. 409000
CD-Rom Duo-r + RGB	L. 599000
Game Gear	L. 195000
Game Boy	L. 98000

MEGA DRIVE

Aladdin	L. 99000
Asterix	L. 109000
Art of Fighting	L. 130000
Blades of Vengeance	L. 79000
Castelvania	L. 119000
Dracula	L. 100000
Dragon Ball Z	L. 139000
Eternal Champion	L. 105000
F 15 Strike Eagle	L. 128000
Fantasy Star 4	L. 109000
Greatest Heavy Weight	L. 119000
Grind Stormer	L. 99000
Landstalker	L. 100000
Lethal Enforcers	L. 129000
Mega Turrican	L. 112000
NBA Jam	L. 128000
Nobunaga's Ambition	L. 129000
Out Runners	L. 98000
Prince of Persia	L. 129000
Pro Striker	L. 129000
Robocop VS Terminator	L. 119000
Sonic Spinball	L. 78000
Sub Terrania	L. 109000
Street of Rage 3	L. 129000
Toejam e Earl	L. 95000
Virtua Racing	L. 140000
Vampire Killer	L. 129000
Winter Olimpics	L. 99000

NOVITA' DEL MESE

FATAL FURY SPECIAL
SUPER FAMICOM

WORLD HEROES II
SUPER FAMICOM

FATAL FURY 2
GAME BOY

NOVITA' GAME BOY ADAPTATOR

PER GIOCARE IL GAME BOY A COLORI SUL VOSTRO SUPER FAMICOM !!!

FANTASTICO 3 in 1 con IL NUOVO SEGA CDX

CD PLAYER WALKMAN + MEGA CD + MEGA DRIVE
L . 890.000

PER I TUOI ORDINI TELEFONA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

NOVITA' PER SUPER NINTENDO SUPER FAMICOM

Fighters History	L. 149000
Blues	L. 123000
Live e Alive	TEL.
Fatal Fury Special	TEL.
PC Densiv ADV	TEL.
Battletank 2	L. 126000
F. Soccer 94 World Cup	L. 140000
World Heroes II	TEL.

MEGA DRIVE

Sailor Moon R	TEL.
Lord Monarch	L. 95000
Intr. of Chaos	L. 92000
Street Fighter Special	TEL.
World Heroes	L. 110000
World Cup Soccer	TEL.
Fatal Fury 2	L. 119000

MEGA CD

AX 101	L. 138000
Double Switch	L. 125000
Dracula	L. 125000
Dragon's Lair	L. 119000
Dark Wizard	L. 129000
F1 Circus	L. 135000
Lethal Enforcers	L. 129000
Mad Dog MC Cree	L. 145000
Prize Fighter	L. 125000
Racing Aces	L. 120000
Rage in the Cage	L. 119000
Third World War	L. 119000
Tomcat Alley	L. 129000
Wing Commander	L. 109000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

AMICI DI CONSOLEMANIA

L'estate sta finendo e un annuncio se ne va... Ehm, scusate l'inizio musicale, ma mi sono fatto prendere da un "momento karaoke". Vorrei salutare particolarmente quelli di voi che in questo preciso istante stanno letteralmente morendo dal freddo: forza ragazzi, sono con voi. Bene, veniamo a questioni più importanti. La nazionale ha vinto i mondiali? In questo momento (è il 26/5) non so nemmeno se sono riusciti ad arrivare negli States, ma speriamo che l'avventura mondiale dei nostri portacolori si concluda nel migliore dei modi: forza ragazzi, siamo con voi. Avete superato gli esami, o voi esaminandi? Sicuramente, come sono sicuro che li passeranno coloro che devono ancora sostenerli: forza ragazzi, sono con voi. A tutti quelli di voi che hanno spedito un messaggio e stanno aspettando le risposte, a tutti quelli che me lo stanno imbucando or ora, a tutti coloro che me li spediranno auguro buona fortuna: forza ragazzi, sono con voi. Beh, si è fatto tardi e quindi non mi rimane che salutarvi e farvi proseguire la lettura con questi innumerevoli e fantasmagorici messaggi. Au revoir e: forza ragazzi, sono con voi.
Giancarlo "JACK" Albertinazzi

Hello boys! Io mi chiamo Luca Greco e ho 11 anni. Possiedo tutte le console Nintendo disponibili, ho addirittura due Game Boy. Ma non per questo non snobbo la Sega (di già?!? ndGK). Cerco amici di penna che amano i videogiochi e il calcio. Odio gli RPG.
LUCA GRECO, via Filippo Brunelleschi 50, 90145 Palermo.

Ehilà 'gnori! Chi vi scrive è un deficiente completo a cui piacciono i videogiochi, i giochi di ruolo, Kenshiro, i libro game e gli 883. A questo punto la domanda sorge spontanea: "Mi scriveranno o no?". La risposta è: "Non lo so". Per chi volesse farlo il mio indirizzo è:
ENRICO SINIGAGLIA, via Novara 220, 20153 Milano.
P.S.: Ho 12 anni. Bye bye!

Ciao! Ho 17 anni, mi chiamo Marinello, per gli amici Mari. Ho una grande voglia di corrispondere in tutta Italia con ragazzi e soprattutto con tante molte numerose (spero che l'anacoluto sia voluto - sono un poeta eh? ndGK) ragazze di qualsiasi età. Come??? Volete sapere cosa mi piace? Scrivetemi e lo scoprirete subito. Ariciao!!!
MARINELLO BIONDI, via di Pozzace 13, 51013 Chiesina Uzz. (PT).

Ehilà! A chi piace il mondo dei videogame? Quante manine alzate! Bene, se volete parlare di videogiochi o anche solo di ciò che pensate, non dovete fare altro che scrivere a:
EMANUELE DANI, via IV Novembre 2, 40068 San Lazzaro di Savena (BO).

Siete simpatici? Vi piacciono i videogiochi? Volete un altro amico di penna? Scrivete allora! Invece di stare a leggere quella stup... ops! quell'ottima rivista (ConsoleMania). Il mio indirizzo è:
PIETRO SALICI, via Russo n.18, 95010 Macchia di Giarre (CT).

Vi piacerebbe corrispondere con una ragazza supersimpaticissima, sportivissima e accanita di "Mai dire gol del lunedì"? Bene, l'avete trovata. Mi chiamo Alessandra Santoro e ho 16 anni: dai, dai!!! Mandi mandi!
ALESSANDRA SANTORO, via Garibaldi 317, 95048 Scordia (CT).
Ciao!

Ciao, sono un ragazzo di 20 anni, cerco dei veri amici e amiche, perché non ne ho mai avuti. Spero che qualcuno mi scriva per parlare di videogiochi e dei nostri problemi. Possibilmente miei coetanei e più, scrivetemi: rispondo a tutti!!! Scrivete a:
ANDREA SPINA, via Nizza 80/A int. 5, 17100 Zinola (SV).

Mi chiamo Nicola, ho 15 anni, sono alto e ho i capelli e occhi di colore castano scuro. Conosco molte persone che dicono che non esistono ragazze appassionate di videogiochi, e vorrei dimostrare loro il contrario; perciò, se c'è qualche ragazza che vuole corrispondere con me, può scrivere al seguente indirizzo:
NICOLA GARGIULO, via Nicola Patria seconda traversa n.10, 80072 Arco Felice (NA).
Ah, dimenticavo due cose importanti:
1) Quest'annuncio è valido soprattutto per le nintendomaniache.
2) Oltre alle lettere, vorrei che mi fossero spedite anche delle foto (e poi cosa vuoi ancora? Meglio lasciar perdere... ndGK).

(Segue ora il primo annuncio censurato della storia di questa rubrica, ndGK).
I xxx e le xxx, le teste di xxx e le secchione, gli scemi del villaggio e le montate (quali intendi, scusa? NdP), i dylaniati e le letterarie, i nippofans e i partigiani e tutti quelli che non hanno un xxx da fare sono pregati di scrivere a codesto indirizzo:
NICOLA D'AMURI, p.zza IV Novembre n.30, 74023 Grottaglie (TA).

VERGOGNA
E ci risiamo. Non vorrei fare ulteriori commenti e quindi non li faccio, dirò solo il peccato e il peccatore. Peccato: spedizione a "Amici di ConsoleMania" di missiva di competenza a "Consoliamoci". Peccatore: DAVIDE FIORE, via Carrara n.32, Latina Scalo (LT). Ricordatevi: non vi voglio più vedere in questo angolo!

centro. The Manga Warrior, oltre a spedirci la sua bella recensione di Streets of Rage III, ci accusa prima di aver dato troppo poco al medesimo gioco, poi di aver dato troppo (in fondo è un sequel pure quello) a tutte le versioni che si sono susseguite di Street Fighter II. Questione di gusti, comunque visto che la citi, sappi che la versione MD del rullakartoni firmato Capcom si è preso 5 punti in meno solo a causa del sonoro, curato veramente male. Chiudiamo infine il Bovas' Hard Café estivo con Manila "Luna" Manzo, che ci ha spedito un consiglio prezioso da diffondere a tutta l'umanità: "valutate con attenzione tutte le amicizie, perché possono nascondere delle insidie", e ci narra la storia di una splendida amicizia finita male, poiché lui, l'amico fidato, aveva cercato di intromettersi nella sua preesistente storia d'amore. Per poi tagliare completamente i ponti al suo rifiuto. Che vuoi che ti dica, di gente così è piena il mondo...
Bene, a questo punto non ci sembra il caso di intrattenervi oltre, due mesi passano in fretta e quindi cercate di godervi le vostra vacanze nei modi migliori possibili: annegando in una marea di compiti per l'estate, collezionando una lunga serie di clamorosi due di picche, e con la lucida consapevolezza che presto dovrete tornare a scuola...

L'ANGOLO DELLA PROF

Ebbene sì, cari amici, come avete potuto leggere nell'intro del BHC, questo sarà l'ultimo mese di collaborazione per la nostra inossidabile Teotochi. Lei giura che dal prossimo settembre gioirà dei (non più) verdi pascoli della pensione, e che si godrà i frutti di anni e anni di onorato servizio dello Stato. Ma fonti ben informate ci assicurano che andrà altrove a far la preside. Quindi non vorremmo essere nei vostri panni se un giorno vi dovesse chiamare in presidenza: la sospensione per un mese e mezzo è assicurata! Anche se vi siete solo dondolati sulla sedia. Comunque, e su questo la prof è stata irremovibile, lei è ligia al dovere e fino in fondo ha portato avanti il suo hobby preferito, segnalare cioè gli errori di voi lettori... Che seguono:
1) Ogni volta che qualcuno che come me dice che gli angoli dei giochi da tavolo e dei giochi di ruolo schifo, voi dite che la maggior parte dei lettori non la pensa così.
2) ho voglia di dire due paroline sulla faida tra Fatal Fury et Street Fighetrs
3) si soppravvaluta un po' questi giochi (io invece sottovaluto parecchio il tuo studio della grammatica... NdProf)
4) Inoltre vogliamo dirvi di non mettere trucchi già pubblicati precedentemento
5) non mi interessa se siete dei Bovos
6) io sto un male cane (si vede NdProf)
7) Ken è il mio idolo (dopo le ragazze di Non è la rai)
8) Perche come fà giustizia lui non fà giustizia nessuno (la farò io rimandandoti a settembre NdProf)
9) beateam'up
10) cosa posso dire di piu se no che siete la rivista più massiccia del settore videogiochi?
11) e siccome che sia la proff che il tempo sono tiranni arrivo subito alle domande
12) Virtual Fighters
13) Uscirà il gioco dei mitici I cavalieri dello zodiaco (era una domanda. Manca niente? NdProf)
14) stare spaparazzati al sole
15) un coctail tropicale (cocktail, si scrive cocktail... NdProf)
16) Caro Bovas... (siamo in due NdBovas)
17) è vedo che non ci sono stati molti cambiamenti.
(spero che il numero di errori pubblicati questo mese vi porti tutta la malasorte che meritate, io intanto ne approfitto per salutare tutti voi -mi raccomando, fate tutti i settecentoventiquattro esercizi che vi ho dato da fare, sono pochi-, e per ringraziare quei due disgraziati di Paolo e Dave che, benchè siano delle pesti, mi hanno dato questa opportunità. NdProf)

GIOCARE IN UN MONDO DI CARTONI ANIMATI,
CONTRO 100 NEMICI. FANTASTICI EFFETTI SPECIALI,
BONUS SEGRETI E STANZE NASCOSTE.
E' UN'ESCLUSIVA:
LEADER
DISTRIBUZIONE
Nei migliori negozi della tua città!
MARKO'S MAGIC FOOTBALL
DOMARK
SEGA MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
MARKO E' GIA' UN PERSONAGGIO, NON LO SAPEVI ?
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

I Belée®
GIOCHI PER VOI
CONSOLLES department®
presents
... una marea di games!
REAL 3DO + CRASH&BURNS = L. 1.098.000
MEGA DRIVE II ITA +2 PAD+RF UNIT = L. 208.000
MEGA DRIVE II ITA +FIFA S.+2 PAD+RF = L. 298.000
MEGA DRIVE II ITA +J.PARK+2 PAD+RF = L. 278.000
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S. FIGHTER 2 T. = L.288.000
S.NINTENDO PAL +PAD+SCART = L.208.000
GAME BOY+S.M.LAND +PILE+CUFFIE+CAVO =L. 138.000
FIFA INT. SOCCER X M.D. = L. 98.000 DISP. ANCHE X SNES
JURASSIC PARK ITA PER MEGA DRIVE = L. 75.000
GAME BOY SPECIAL: 1 CASSETTA L. 29.500 2 CASSETTE L. 55.000
GAME GEAR SPECIAL 1 CASSETTA L. 32.000 2 CASSETTE L. 58.000
GAME BOY S.M.LAND 2 L. 55.000 S.M.LAND 3 L. 65.000
FINAL FIGHT II X SNES = L. 88.000
the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS
ANCONA - Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2
FOGGIA - San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69
CATANZARO
INFO 2000
Via Angioini, 23/a
GENOVA - Chiavari
MILLEGIOCHI
Via delle vecchie Mura, 8
GENOVA - Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44
MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio 22
MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59
PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87
Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684
Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72
GAME BOY
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
SEGA®
Prezzi IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Disney Software
Virgin

Il Libro della Giungla

Porta con te lo stretto necessario ed accompagna Mowgli attraverso la guingla fino al villaggio. Lotta contro il serpentaccio Kaa e sconfiggi l'affamata tigre Shere Khan, in un'eccitante avventura da un classico Disney. Ti farà diventare matto come una scimmia!

DISPONIBILE SU:

Nintendo

NES
GAME BOY

Nintendo™, Game Boy™ & NES™
are trademarks of Nintendo Ltd.
The Jungle Book™ © Disney
℗ Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of
Virgin Enterprises, Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

LEADER
DISTRIBUZIONE S.p.A.
21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
Via Adua n. 22.